Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

10/16 · Ausgabe 234 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 10

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

+ TOLLES DOPPEL POSTER

LEGO DIMENSIONS

Wir haben die neuen Add-ons des Lego-Abenteuers für Wii U ausprobiert!

POKÉMON SONNE & MOND

Alles zu den neuen Z-Attacken, Alola-Formen und weiteren Neuerungen in den kommenden Pokémon-Spielen für 3DS!

DRAGON QUEST VII

Im dicken Test für 3DS: So viel Spaß macht das Mega-Rollenspiel!

Spannende 3DS-Neuankündigungen

Yo-kai Watch 2 | Mario Sports Superstars | Pikmin 3DS

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Während die knuffigen Taschenmonster mit *Pokémon Go* weiterhin den Mobile Markt dominieren, kehren sie im November mit *Pokémon Sonne* und *Mond* endlich wieder mit einem neuen Hauptspiel auf den Nintendo 3DS zurück. Für die neuen Teile ziehen die Entwickler bei Game Freak alle Register und enthüllen allerhand spannende Neuigkeiten zu den neuen Features und selbstverständlich auch über die brandneuen Pokémon, die es in der Alola-Region zu fangen gibt. Unsere große Vorschau verrät euch, was es mit den neuen Z-Attacken auf sich hat, wieso einige Pokémon eine exklusive, neue Alola-Form vorweisen und warum ihr euch sonst noch auf *Pokémon Sonne* und *Mond* freuen könnt! Außerdem beleuchten wir in unserem Vorschau-Bereich die Spieleneuheiten der diesjährigen Gamescom wie den vielversprechenden 3D-Hüpfer *Yooka-Laylee* für Wii U, das charmante Rollenspiel *Yo-kai Watch 2* für 3DS und das spaßige *Mario Party Star Rush,* ebenfalls für 3DS.

Für Fans des Nintendo-Handhelds haben wir in dieser Ausgabe allgemein sehr viel im Angebot. Wie wäre es zum Beispiel mit Vorschau-Berichten zu den frisch angekündigten Spielen *Mario Sports Superstars* und *Pikmin* für Nintendo 3DS? Der Testteil wird diesmal sogar beinahe komplett vom 3DS dominiert. Dort findet ihr je einen großen Test zum gigantischen Rollenspiel-Abenteuer *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit*, dem Koop-Action-Titel *Metroid Prime: Federation Force* und dem grandiosen Story-Adventure *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice*.

Wer gerne schmökert, findet im hinteren Magazin-Teil diesmal ein umfangreiches Retro-Special zu vier der seltensten N64-PAL-Spiele überhaupt, da diese nur in Australien erschienen sind – darunter auch die tolle N64-Umsetzung des Strategie-Hits *Starcraft*. Absolut lesenswert ist auch unsere Reportage zu Fan-Übersetzungen von Spielen. Wie kommt es dazu, dass die Hersteller viele japanische Titel nicht zu uns nach Europa bringen, sodass die Fans einspringen müssen? Was steckt alles an Arbeit hinter so einem Übersetzungsprozess? Welche Motivation treibt die Hobby-Übersetzer zu diesen Mammutprojekten an? Und die wohl wichtigste Frage: Wie kann man diese von Fans übersetzten Games spielen? Zu guter Letzt kommen in unserem dicken Community-Bereich die Leser zu Wort und es gibt wieder bei allerhand Aktionen tolle Preise zu gewinnen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

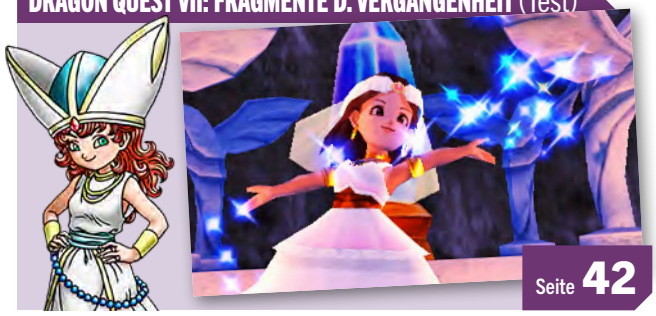
euer N-ZONE-Team!

POKÉMON SONNE & MOND (Vorschau)

Seite 16

Die neuen *Pokémon*-Spiele bieten viele frische Features und Monsterchen.

DRAGON QUEST VII: FRAGMENTE D. VERGANGENHEIT (Test)



Seite 42

Unser Test beleuchtet das 3DS-Remake des 16 Jahre alten RPG-Klassikers.

LEGO DIMENSIONS (Vorschau)

Seite 26

Wir haben in die zweite Welle an Erweiterungen reingeschnuppert.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Diskussionsreichstes Thema des Monats:**
  Wir alle in der Redaktion sind schon verdammt gespannt auf Nintendos nächste Konsole. Da sie im März 2017 schon erscheinen soll, stellt sich natürlich langsam die Frage, wann Nintendo das gute Stück endlich der Öffentlichkeit präsentieren wird. Zudem häufen sich so langsam die Gerüchte im Netz, weshalb regelmäßig hitzige Diskussionen zu Nintendos Zukunfts-Konsole in der Redaktion ausbrechen.
- **Überraschung des Monats:**
  Dass Nintendo früher oder später Mario für seine Smartphone-Expansion hernimmt, war klar. Doch die Ankündigung von *Super Mario Run* (siehe Seite 7) kam dann doch überraschend. Das ist immerhin erst Nintendos zweites Mobile-Spiel!
- **Enttäuschung des Monats:**
  Auf der Gamescom war *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* für uns Pressevertreter zwar spielbar, doch es handelte sich dabei um exakt die gleichen Demos wie schon zuvor auf der E3. Dabei würden wir SO gerne neue Abschnitte erleben!

DAS TEAM

HEFTINHALT 10/2016

VORSCHAU | POKÉMON SONNE & MOND

LUKAS

Mit *Sonne & Mond* startet die nächste *Pokémon*-Generation. Was ihr an Neuerungen erwarten könnt, lest ihr in der Vorschau.

START

Editorial ... 03
Heftinhalt ... 04
Magazin ... 06

VORSCHAU

Gamescom 2016 ... 14
Most Wanted & Charts ... 12

3DS

Mario Party Star Rush ... 32
Mario Sports Superstars ... 34
Pikmin für Nintendo 3DS ... 35
Pokémon Sonne & Mond ... 16
Rhythm Paradise Megamix ... 33
Sonic Boom: Feuer und Eis ... 21
Yo-kai Watch 2 ... 30

Wii U

Lego Dimensions ... 26
Skylanders Imaginators ... 28
Yooka-Laylee ... 22

TEST

Das Team ... 37
Meinungsmache ... 38
Release-Termine ... 40
So testen wir ... 36
Top-Spiele ... 56

Wii U

Armikrog (eShop) ... 66
Axiom Verge (eShop) ... 54
Pokémon Snap (VC) ... 64
Poncho (eShop) ... 66
Super Paper Mario (VC) ... 65
The Legend of Zelda: Skyward Sword (VC) ... 68

3DS

Ambition of the Slimes (eShop) ... 67
Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit ... 42
Metroid Prime: Federation Force ... 46
Phoenix Wright: Ace Atorney – Spirit of Justice (eShop) ... 50
The Legend of Kusakari (eShop) ... 67

ONLINE

Nintendo eShop ... 64

REPORTAGE & SPECIAL

Auf eigene Faust: Spieleübersetzungen von Fans ... 78

RETRO

Das australische PAL-Quartett des N64 ... 70
N-ZONE-Zeitreise ... 76

SERVICE

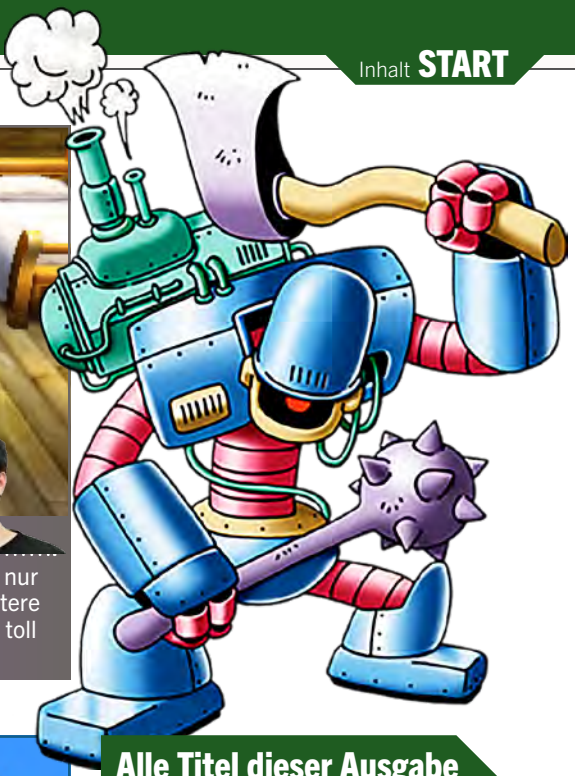
Dragon Quest VII: Fragmente d. Vergangenheit
Wertvolle Tipps für eure Abenteuerreise ... 84

COMMUNITY

Interaktiv ... 86
Leserbriefe ... 92

FINALE

Heftvorschau ... 98
Impressum ... 98
Kolumne ... 96



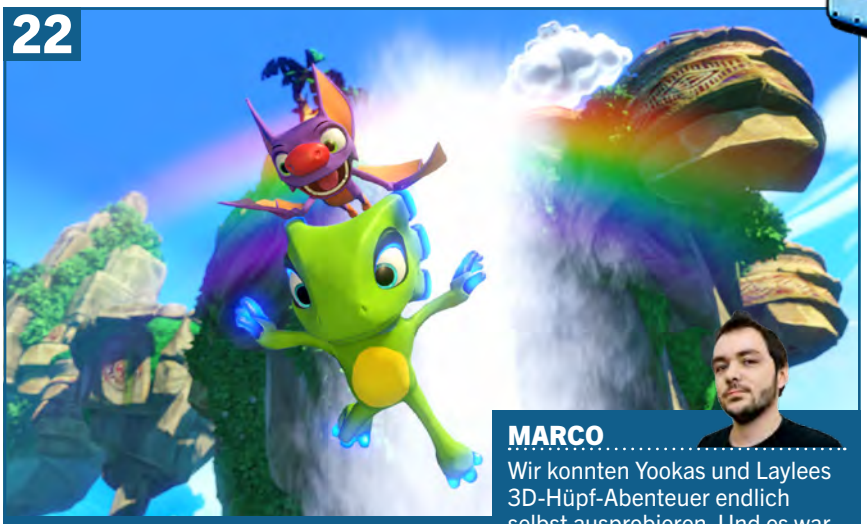
42 & 84

TEST & SERVICE | DRAGON QUEST VII: FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT

BEN

Dragon Quest VII hat nicht nur liebevoll gemachte Charaktere zu bieten, es ist auch noch toll lokalisiert. Mehr im Test.

22

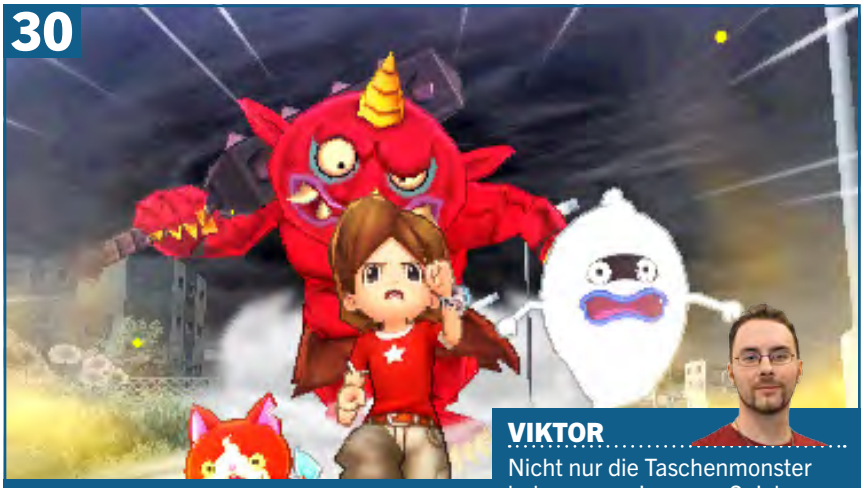


VORSCHAU | YOOKA-LAYLEE

MARCO

Wir konnten Yookas und Laylees 3D-Hüpf-Abenteuer endlich selbst ausprobieren. Und es war ein großer Spaß!

30



VORSCHAU | YO-KAI WATCH 2

VIKTOR

Nicht nur die Taschenmonster bekommen ein neues Spiel spendiert, auch die Yo-kai kehren schon bald zurück.

Alle Titel dieser Ausgabe

7th Dragon, Reportage ... 82
7th Dragon 2020, Reportage ... 82
Ambition of the Slimes, Online ... 67
Armikrog, Online ... 66
Axiom Verge, Test ... 54
Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit, Test/Service ... 42/84
Final Fantasy Type-0, Reportage ... 82
Fire Emblem: Fuuin no Tsurugi, Reportage ... 82
Game Center CX 2, Reportage ... 82
Gyakuten Kenji 2, Reportage ... 82
HSV Adventure Racing, Retro ... 73
King's Field, Reportage ... 82
Lego Dimensions, Vorschau ... 26
Magical Vacation, Reportage ... 82
Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr., Retro ... 72
Mario Party Star Rush, Vorschau ... 32
Mario Sports Superstars, Vorschau ... 34
Metroid Prime: Federation Force, Start/Test ... 08/46
Monster Hunter Portable 3rd, Reportage ... 82
Mother 3, Reportage ... 82
Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice, Test ... 50
Pikmin für Nintendo 3DS, Vorschau ... 35
Pokémon Snap, Online ... 64
Pokémon Mond, Vorschau ... 16
Pokémon Sonne, Vorschau ... 16
Poncho, Online ... 66
Rhythm Paradise Megamix, Vorschau ... 33
Selken Densetsu 3, Reportage ... 82
Shantae and the Pirate's Curse, Start ... 10
Skylanders Imaginators, Vorschau ... 24
Snowboard Kids 2, Retro ... 71
Sonic Boom: Feuer und Eis, Vorschau ... 21
Starcraft 64, Retro ... 74
Super Mario Maker für Nintendo 3DS, Start ... 09
Super Mario Run, Start ... 07
Super Paper Mario, Online ... 65
Sweet Home, Reportage ... 82
The Legend of Kusakari, Online ... 67
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Online ... 68
Yo-kai Watch 2, Vorschau ... 30
Yooka-Laylee, Vorschau ... 22
Poochy & Yoshi's Woolly World, Start ... 11

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO FEIERT 30 JAHRE ZELDA

Wii U Zum 30-jährigen Jubiläum der Erfolgsserie hält Nintendo allerlei Goodies bereit, die die Wartezeit auf den neuen Teil verkürzen sollen.

Zum 30. Geburtstag von *The Legend of Zelda* hat sich Nintendo einige Überraschungen für Fans der Serie ausgedacht, die jetzt enthüllt wurden. Pünktlich zur letzten Nintendo-Direct-Ausgabe hat Big N *The Legend of Zelda: Skyward Sword* im eShop der Wii U veröffentlicht, das ihr euch für 19,99 Euro auf eure Konsole herunterladen könnt. Es handelt sich um die Wii-Version von 2011, dementsprechend benötigt ihr zum Spielen eine Wii-Fernbedienung. Einen Test zum eShop-Release findet ihr auf Seite 68 dieser Ausgabe. Zudem kündigte das japanische Unternehmen gleich vier neue Amiibo zu *The Legend of Zelda* an: Link aus *Ocarina of Time*, 8-Bit Link sowie Toon Link und Zelda aus *The Wind Waker*, die wir unten für euch abgebildet haben. Die Figuren werden auch mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* kompatibel sein, sobald das Spiel nächstes Jahr auf den Markt kommt. Zu guter Letzt erscheint im Februar nächsten Jahres, also mit leichter Verspätung, ein weiteres offizielles *Zelda*-Buch, das den Titel Arts & Artifacts trägt. Darin enthalten sein werden hochwertige Artworks und Details aus der Spieleserie, darunter noch nie veröffentlichte Kunstwerke aus der Entwicklung der *Zelda*-Spiele, Hintergrundinformationen, und Interviews mit Entwicklern. Laut offizieller Produktbeschreibung soll es dabei sowohl um *Zelda*-Spiele aus der Vergangenheit als auch zukünftige Serienableger gehen. Auch in Deutschland ist das Buch zum Beispiel auf Amazon bereits für 29,99 Euro vorbestellbar. Schnell sein lohnt sich, denn erfahrungsgemäß sind *Zelda*-Bücher recht schnell vergriffen.

SPLATOON AB JETZT IN DER ESL

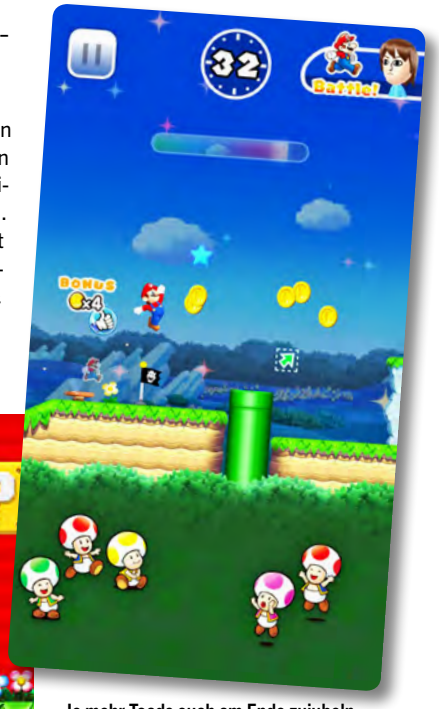
Wii U Professionelle Inklinge: Nintendo und die ESL kündigten eine Kooperation an.

Hoher Besuch auf der diesjährigen Gamescom: Neben Europa-Präsident Satoru Shibata war auch *Splatoon*-Produzent Hisashi Nogami anwesend und die beiden hatten für diesen feierlichen Anlass große Infos dabei. Ab sofort, ausgehend vom 10. September, wird Nintendos bunter Tinten-Shooter auch professionell in der ESL (Electronic Sports League) gespielt. Zunächst ist ein Zeitraum von knapp sechs Monaten vorgesehen, in dem die besten Teams gegeneinander antreten werden, um einen Sieger zu krönen. Dieser darf sich auf einen höchst ungewöhnlichen Preis freuen. Alle Mitglieder erhalten eine Nintendo NX. Damit meißelt Nintendo den angestrebten Releasetermin der nach wie vor unbekannten Konsole noch tiefer in Stein und macht deutlich, dass sich die Veröffentlichung des Gerätes wohl nicht verschieben wird. Bereits in den vergangenen Monaten hat *Splatoon* schon erste Schritte Richtung kompetitive Turniere gemacht und sich vom anfänglich belächelten Kinderspiel zum Schlachtfeld für professionelle Spieler gemausert. Eine ähnliche Verwandlung hat auch *Super Smash Bros.* vollzogen, das schon mehrfach bei der Evolution-Meisterschaft zu sehen war. Hoffen wir auf einen Erfolg der Inklinge!

SUPER MARIO RUN FÜR iOS

Mobile Nintendo bringt Ende des Jahres erstmals Mario auf Apples Smartphone. 2017 folgen dann andere Mobilplattformen.

Lange Zeit war es nur ein schräger Gedanke, doch in den vergangenen Jahren tauchte das Thema immer wieder konkreter auf: Wann wird sich Nintendo dem großen Mobile-Markt öffnen? Mit *Pokémon Go* und *Miitomo* wurden schon mal die ersten, sehr erfolgreichen Schritte dafür eingeleitet, auf der Apple-Konferenz Anfang September ließen Big N und der Smartphone-Hersteller aber die Bombe platzen. Niemand anderes als Shigeru Miyamoto war live vor Ort und präsentierte dem Publikum eine spielbare Version von *Super Mario Run* – ein offizielles *Super Mario*-Spiel für iOS. Im Gegensatz zu *Pokémon Go* weist *Super Mario Run* deutlich mehr optische Gemeinsamkeiten mit den *Mario*-Titeln der DS- und 3DS-Ära auf. Der größte Unterschied ist aber, dass Mario automatisch in eine vorgegebene Richtung läuft und ihr nur springen müsst. Auch einen Versus-Modus, in dem ihr eine bessere Punktzahl erreichen müsst als euer Konkurrent, gab es bereits zu sehen. Mit den so verdienten Punkten dürft ihr dann euer eigenes Pilzkönigreich verschönern. Positiv: *Super Mario Run* wird nur für einen festen Kaufpreis zu erwerben sein und demnach keine Mikrotransaktionen beinhalten. Negativ: Als Runner kopiert Nintendo quasi nur die vielen tausend anderen Jump & Runs, die den Smartphone-Bereich schon lange überwuchert haben.



Je mehr Toads euch am Ende zujubeln, desto mehr Punkte zum Ausgeben erhaltet ihr für euer Pilzkönigreich.

NEUE MODUL-HINWEISE

NX Erneut tauchen Gerüchte auf, dass Nintendo bei seiner neuen Konsole NX auf Cartridges setzen wird.

Wie das amerikanische Wall Street Journal aus „gut informierten Kreisen" erfahren haben will, soll Nintendos nächste Konsole wieder auf Spielmodule statt Discs setzen. Sollte es sich bei NX um eine Heimkonsole handeln, würde das japanische Unternehmen damit erstmals seit dem Nintendo 64 Spiele auf dieser Art von Datenträgern verkaufen. In der Vergangenheit tauchte das Gerücht bereits auf (wir berichteten in der letzten Ausgabe der N-ZONE), als Warenzeichen im Zusammenhang mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* darauf hindeuteten, dass Nintendo mit seiner neuen Konsole auf Module setzen wird. Nun scheinen sich die Vermutungen zu bestätigen. Nintendo hat die Meldungen bisher weder bestätigt noch abgestritten – so wie alle anderen Informationen zu technischen Daten der neuen Konsole auch. Wie die NX schlussendlich aussehen und was sie draufhaben wird, soll angeblich noch dieses Jahr von Nintendo enthüllt werden.

N-ZONE-STECKBRIEF #13

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Tomoaki Imakuni

ERSTER AUFTRITT:
Pokémon Trading Card Game (2000)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pokémon Trading Card Game (2000)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Von Psycho- und Wasserattacken mal abgesehen keine. Tomoaki lässt sich sehr leicht besiegen.

KURZBIOGRAFIE:
Wie ihr euch schon denken könnt, handelt es sich bei Tomoaki Imakuni um kein humanoides Pokémon, sondern einen exzentrischen Musiker aus Japan. Nicht nur zeichnete er für die Musikuntermalung der Pokémon-Animeserie verantwortlich, sondern war auch an der Produktion des elektronischen Trading Card Game verantwortlich. Das gefiel ihm offenbar so gut, dass er sowohl bei virtuellen als auch realen Sammelkarten als inoffizielles Pokémon mit dabei war. Auf der TCG Island, die ihr im Spiel betreten könnt, darf er von euch herausgefordert werden.

TRIVIA:
Mit den Spielkarten von Enton, Flegmon, Hypno oder Porenta hat Tomoaki nicht nur hauptsächlich Psycho- und Wasser-Pokémon auf der Hand, sondern auch noch einige der merkwürdigsten. Wer sich sein Konterfei auf der Karte oben rechts anschaut, wird aber kaum verneinen können, dass dies sehr gut zu dem skurrilen Japaner passt. Bei *Pokémon Go* ist er übrigens Mitglied von Team Intuition, falls ihr mit ihm mal gemeinsam kämpfen wollt.

METROID II REMAKE EINGESTELLT

Wii U Nach dem Vertriebsverbot folgt nun auch eine weltweite Sperre für künftige Updates.

In der letzten Ausgabe haben wir euch das inoffizielle Fan-Remake von *Metroid II: Return of Samus* mitsamt seiner Vorzüge ja schon näher vorgestellt. Das kleine Wörtchen „inoffiziell" brach dem äußerst gelungenen Spiel aber schon ein Tag nach seiner Veröffentlichung das virtuelle Genick. Milton Guasti, führender Kopf hinter dem Remake, wurde von Nintendo freundlich dazu aufgefordert, die zum Download bereitgestellte Version zügig wieder vom Server zu nehmen, da sonst mit gerichtlichen Konsequenzen zu rechnen sei. Damit allerdings nicht genug: Nur wenige Wochen später unterband Nintendo auch jegliche Updates oder Verbesserungen am Spiel. Milton Guasti wandte sich daraufhin mit einer Erklärung an seine Fans, dass es in Zukunft keine weiteren Updates geben und er sich vorerst von *Metroid* fernhalten werde. Schade, dass die ganze Geschichte diesen Ausgang nehmen musste, aber rechtlich gesehen hat Nintendo als Besitzer der Marke nun mal alle Fäden in der Hand.

NEUES METROID GEFLOPPT

3DS Sowohl in Japan als auch Europa ist die Mission der Federation Force gescheitert.

Man hätte es angesichts der massiven Kritik seitens der Fans sowie der doch echt mauen Zahlen aus den USA schon ahnen können, nun kam prompt die Bestätigung. *Metroid Prime: Federation Force* ist in Japan und Europa gefloppt. In den 3DS-Software-Charts erreichte der kooperative Ego-Shooter nur den 15. Platz, bei den regulären Charts blieb ihm sogar der Einzug in die Top 40 verwehrt. Noch dramatischer sieht es im Heimatland der Serie aus. Innerhalb der Release-Woche verpasste es *Federation Force*, in die Top 20 der allgemeinen Videospielcharts einzusteigen. Zum Vergleich: Selbst das über ein Jahr alte *Splatoon* schaffte es mit 4.441 Exemplaren, wieder auf den letzten Platz der Charts einzusteigen. Zwar hatte *Metroid* schon immer einen sehr schweren Stand in Japan, doch mit dermaßen niedrigen Verkaufszahlen dürfte doch niemand gerechnet haben – nicht einmal Nintendo selbst.

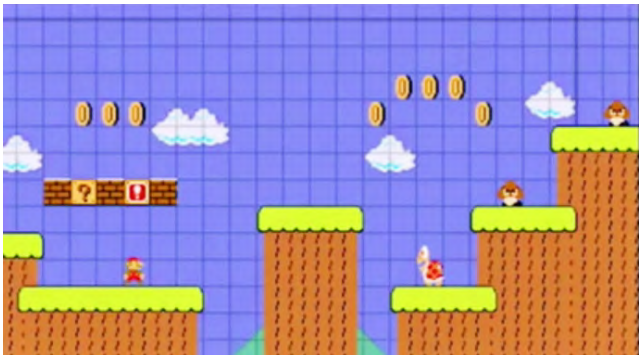
NINTENDO RÄUMT PROBLEME EIN

Biz Zur Veröffentlichung der NX will Nintendo alles besser machen als bei der Wii U.

Wie Reggie Fils-Aime, seines Zeichens Chef von Nintendo of America, in einem Interview mit einem Marketing-Magazin verriet, habe Nintendo aus den Fehlern der Veröffentlichung der Wii U gelernt und wolle zum Release der neuen Konsole NX, derzeit geplant für März 2017, alles besser machen. Laut Fils-Aime war das größte Problem, dass man den Kunden und Spielern nicht klar genug vermittelt hat, was die neue Konsole einzigartig macht und welche besonderen neuen Features sie bietet. Zur Veröffentlichung der NX will das japanische Unternehmen diesen Fehler nicht wiederholen, sondern von Anfang an ganz klar kommunizieren, was die neue Konsole kann und warum die Spieler sie kaufen sollen. Auch die internen Prozesse der Softwareproduktion sollen in dieser Hinsicht verbssert werden. Wie der Nintendo-Chef aber auch anmerkte, sind solche Lektionen „in der Spieleindustrie ziemlich traditionell".

SUPER MARIO MAKER FÜR 3DS

3DS Noch dieses Jahr dürft ihr endlich auch unterwegs Baumeister Mario spielen.



Neben *Yoshi's Woolly World* erscheint bald ein weiterer Wii-U-Hit in einer grafisch abgespeckten Version für Nintendos Mobilkonsole: der grandiose Level-Editor *Super Mario Maker*. Seit Veröffentlichung des Spiels im Spätsommer 2015 haben Fans weltweit unzählige kreative Levels gebaut und für alle Spieler online gestellt – und bald dürfen auch alle mitmachen, die keine Wii U zu Hause stehen haben. Neben der technisch bedingten schlechteren Grafik soll das Spiel inhaltlich, genauso wie *Yoshi's Woolly World*, gleich bleiben und euch den vollen Bastelspaß im *Mario*-Universum liefern. Da der Nintendo 3DS, wie seine große Schwester, auf zwei Bildschirme setzt, sollten sich auch auf dem Handheld kinderleicht Levels erschaffen lassen. Lediglich die deutlich kleinere Größe des Touchscreens des 3DS im Vergleich zum Gamepad der Wii U lässt uns etwas daran zweifeln, ob einzelne Elemente wie Blöcke oder Münzen die Level-Gestaltung auf Dauer nicht zu einer extrem fummeligen Arbeit werden lassen. Ungeachtet dessen dürfen sich alle freuen, die das Spiel schon immer zocken wollten, aber bisher nicht die Möglichkeit hatten: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft, nämlich im Dezember, soll die Handheld-Version erscheinen.

SEGAS WINTEROFFENSIVE

3DS Der japanische Traditionshersteller bringt gleich zwei skurrile Rollenspiele für den 3DS nach Deutschland.

In einer älteren N-ZONE-Ausgabe haben wir darüber geschrieben, dass das japanische Rollenspiel *7th Dragon III Code: VFD* aller Voraussicht nach wohl nicht in europäischen Ländern erscheinen wird. Mittlerweile hat Publisher Sega es sich allerdings anders überlegt und wird das Rollenspiel im kommenden Winter auch für deutsche Zocker zugänglich machen. Die Vermarktung übernimmt hierzulande aber der Publisher Deep Silver, der auch in Zukunft eng mit Sega und Atlus zusammenarbeiten möchte. In dem Rollenspiel haben Drachen die Weltherrschaft an sich gerissen und ihr müsst nun in Kooperation mit einem Videospielhersteller (kein Witz) den Kampf gegen die schuppigen Viecher aufnehmen – Zeitreisen inklusive. Ebenfalls angekündigt wurde auch eine europäische Version von *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse*. Das Szenario und die Charaktere sind zwar komplett neu, dennoch soll es mit der Hauptgeschichte von *Shin Megami Tensei IV* immer wieder zu Überschneidungen kommen – es lohnt sich also, den vierten Teil gespielt zu haben. Ansonsten wird euch hier die gewohnt-bewährte Kost der Reihe geboten: Ihr erkundet das zerstörte Tokio, bekämpft Dämonen oder rekrutiert diese, damit sie fortan an eurer Seite kämpfen. In den USA ist das Spiel bereits seit dem 20. September erhältlich, Europäer müssen sich noch bis zum nahenden Winter gedulden. Wie es für 3DS, Wii U oder gar NX in Zukunft bei Sega und Atlus aussieht, haben beide Publisher noch für sich behalten.

Übrigens: Mehr zu solch unüblichen RPGs und wieso ein Release außerhalb Japans immer auf sich warten lässt, könnt ihr in unserer Reportage ab Seite 78 lesen.

SHANTAE AUF DEM 3DS

3DS Erst ungewiss, nun bestätigt: Eine Modul-Fassung erscheint nun auch in hiesigen Gefilden.

Dass uns so mancher News-Termin oder die Ausstrahlung einer neuer Nintendo-Direct-Ausgabe auf dem falschen Fuß erwischt, dürften Stammleser ja zwischenzeitlich mitbekommen haben. So geschehen auch in der letzten Ausgabe. Während wir dort noch über das Gerücht schrieben, dass *Shantae and the Pirate's Curse* auch als Modul-Version erscheinen könnte, kam nur wenige Tage nach Redaktionsschluss die Bestätigung. Wer also noch nicht in den Genuss des exzellenten Jump & Runs gekommen ist und das Spiel gerne im Regal stehen haben möchte, sollte sich den 30. September vormerken. An diesem Tag wird der Titel nämlich erhältlich sein. Sieht man von den japanischen Releases mal ab – dort erscheinen Spiele noch viel häufiger als Retail-Fassung –, ist es schon über eine Dekade her, seitdem das letzte Game von *Shantae* auf einem physikalischen Träger veröffentlicht wurde. Auch ein Preis ist schon bekannt. Mit knapp 30 Euro ist diese Version deutlich teurer als der digitale Download. Über neue, modulexklusive Inhalte ist gegenwärtig noch nichts bekannt. Es darf also davon ausgegangen werden, dass es sich um dieselbe Version handelt.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

901: Das von Rareware entwickelte Actionspiel *Jet Force Gemini* für N64 enthält als freispielbaren Bonus die komplette Rennstrecke Grünstadt aus *Diddy Kong Racing*.

902: Donkey Kong mag das bekannteste Mitglied der Primatenbande sein, aber sein kleiner Kollege Diddy Kong ist jenes mit den meisten Auftritten in der *Donkey Kong Country*-Reihe. Der sympathische Kappenträger war nur in Teil drei nicht spielbar.

903: Während der Entwicklung von *Fire Emblem: Awakening* wurde als möglicher Handlungsort ein Ort in Betracht gezogen, welcher einem als Fan der Reihe wohl nicht als Erstes in den Sinn kommen würde: Tatsächlich war der Planet Mars im Gespräch. Letztendlich empfanden die Entwickler diesen Schritt weg vom Mittelalter-Setting jedoch als viel zu drastisch und ließen die Idee fallen.

904: Falls jemandem Luigis Artwork auf dem Cover des 3DS-Spiels *Puzzle & Dragons Z + Puzzle & Dragons: Super Mario Edition* bekannt vorkommt, so hat das einen guten Grund: Es handelt sich um genau dieselbe Pose, die Luigis Amiibo aus der Super Mario Collection einnimmt. Nutzen kann man den Amiibo im Spiel aber nicht.

905: In *Luigi's Mansion 2* kann man ein lustiges kleines Easter Egg entdecken, welches auf eine andere Nintendo-Serie verweist: Auf manchen Speeren der Geister kann man eine Maske der Tiki-Gegner aus *Donkey Kong Country Returns* erkennen.

906: Ein Detail, welches wohl nur den wenigsten Spielern bisher aufgefallen sein dürfte – und das man ab dem Moment, da man davon weiß, für immer sehen wird: Während *The Legend of Zelda*-Bösewicht Ganondorf in *Ocarina of Time* runde Ohren hat, sind sie in allen nachfolgenden Spielen der beliebten Serie spitz.

907: Barbara – oder Vivian, wie sie in der englischen Version heißt –, die geisterhafte Teampartnerin von Mario in *Paper Mario: Die Legende des Äonentors* für den Gamecube, ist in der japanischen Version des Spiels kein Mädchen, sondern ein Junge. Eine offizielle Erklärung für diesen dubiosen Gender-Swap gbt es nicht.

908: Die massiv gefloppte Realverfilmung *Super Mario Bros.* von 1993 war ursprünglich als erster Teil einer Trilogie geplant, was durch den kommerziellen Misserfolg des Streifens jedoch schnell ad acta gelegt wurde. Der auf die angedachten Fortsetzungen hinweisende Cliffhanger am Ende des Films wurde mittlerweile aber trotzdem aufgelöst, denn 2013 erschien der Webcomic *Super Mario Bros. 2*, welcher von den Verantwortlichen der Verfilmung, Parker Bennett, Steven Applebaum und Ryan Hoss, geschrieben wurde. In dieser Fortführung der Geschichte kommen unter anderem zum ersten Mal gruselige Versionen von Shy Guys vor. Yay?

909: *Mario Kart DS* ist der einzige Titel der Funracer-Reihe, in welchem Lakitu nicht die Ampel bedient bzw. die Zielfahne schwingt.

910: *Splatoon* war, nach Aussagen Shigeru Miyamotos, während der Entwicklung eine Zeitlang als *Mario*-Titel geplant. Irgendwann entschied man sich aber gegen einen weiteren Einsatz des pummeligen Klempners und erschuf stattdessen eine völlig neue IP.

PLAYSTATION 4 SLIM & PRO

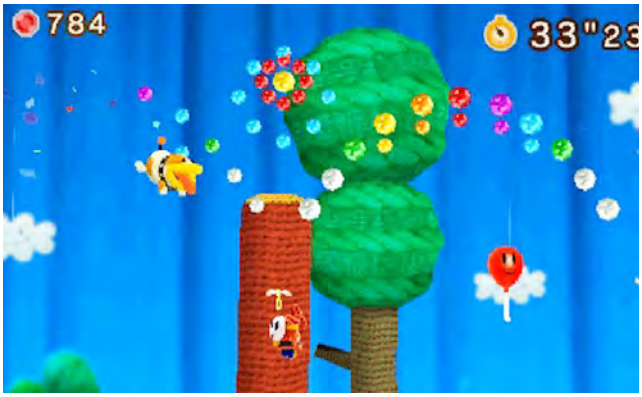
Biz Sony stellte auf einem speziellen Event zwei neue Versionen seiner Erfolgskonsole vor.

Kurz vor Redaktionsschluss hat Sony endlich zwei neue Modelle der Playstation 4 vorgestellt, deren Existenz zuvor schon lange vermutet wurde – und dank zahlreicher Leaks auch kein wirkliches Geheimnis mehr war. Erstere, die PS4 Slim, ist eine Playstation 4, die eine Schlankheitskur durchgemacht hat und dementsprechend kleiner und leichter ist als die normale Version. Ansonsten ist die einzige Veränderung der Wegfall des optischen Audioausgangs, was Besitzern eines älteren Sound-Systems sauer aufstoßen könnte, die auf diesen Anschluss angewiesen sind. Die Konsole kommt mit einer 500-GB-Festplatte und ist für 299 Euro bereits ab dem 15. September erhältlich. Deutlich mehr Neuerungen bietet da die PS4 Pro: Hier hat Sony ordentlich an den technischen Daten geschraubt – so wird neben einem schnelleren Prozessor und besserem Arbeitsspeicher vor allem eine deutlich stärkere Grafikeinheit verbaut. Damit sollen Spiele in 4K-Auflösung möglich sein, alternativ ist auch eine Full-HD-Auflösung mit höherer Framerate möglich. Noch eine Möglichkeit, die Power der neuen Hardware zu nutzen, sind zusätzliche Effekte. Für die neue Konsole soll es jedoch keine exlusiven Titel geben – allerdings kann jeder Entwickler Unterstützung für die neue Hardware anbieten bzw. alte Spiele patchen. *Uncharted 4* wird beispielsweise mit einem Patch fit für die PS4 Pro gemacht. Ein UHD-Blu-ray-Laufwerk sucht ihr hier aber vergeblich. Die stärkere Playstation Pro erscheint hierzulande am 10. November und schlägt mit einem Preis von 399 Euro in der 1-TByte-Version zu Buche.

YOSHI'S WOOLLY WORLD FÜR 3DS

3DS Der knuffige Woll-Yoshi hüpft bald auch auf dem Handheld durch bunte Welten.

Nachdem Nintendo bereits *Hyrule Warriors* und *Xenoblade Chronicles* von der Heimkonsole auf den kleinen tragbaren Bruder portierte, will das japanische Unternehmen diese Strategie nun weiterführen und die Wii-U-Spiele *Yoshi's Woolly World* und *Super Mario Maker*, die beide letztes Jahr für die Gamepad-Konsole erschienen sind, auch auf dem Nintendo 3DS erneut veröffentlichen. Dabei müssen Spieler zwar Abstriche bei der Grafik machen, die der begrenzten Leistung des Handhelds geschuldet sind, trotzdem soll es sich inhaltlich um ungekürzte Versionen der Spiele handeln. Damit deutet Nintendo an, was Gerüchte zur kommenden NX schon länger vermuten lassen: Die Verschmelzung von Heim- und Mobilkonsole. Wie wir in der letzten Ausgabe der N-ZONE berichteten, soll NX wohl beide Arten von Konsole vereinen, sodass in Zukunft Spiele nicht mehr doppelt entwickelt bzw. gekauft werden müssen. Poochys & *Yoshi's Woolly World*, das euch in eine kunterbunte Welt entführt, die komplett aus Wolle besteht, wird es wohl knapp nicht mehr unter den Weihnachtsbaum schaffen – die Veröffentlichung der 3DS-Version ist momentan für den Februar 2016 geplant. Wer auf Yoshi auf dem 3DS nicht so lange warten will, hat aber Glück: Mit *Yoshi's New Island* gibt es bereits ein Abenteuer des knuddeligen Dinosauriers für den Handheld.



Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

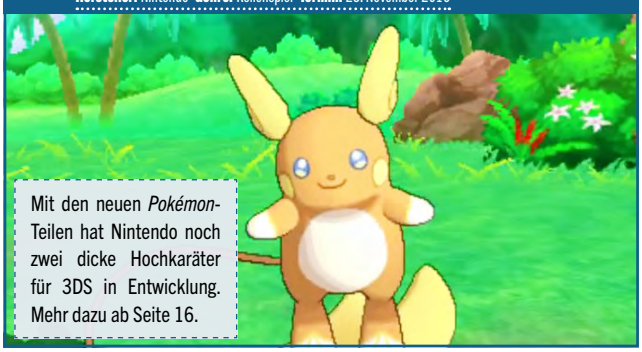
1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U/NX)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2017

Die gute Nachricht: Wir konnten *Breath of the Wild* auf der Gamescom spielen. Die schlechte Nachricht: Es war exakt die gleiche Fassung des Spiels wie schon auf der E3. Daher hätte eine weitere Vorschau auch keinen Sinn ergeben – bei „Alle warten auf *Zelda*" ist eben mal wieder Abwarten und Tee trinken angesagt.

2 POKÉMON SONNE & MOND (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 23. November 2016



Mit den neuen *Pokémon*-Teilen hat Nintendo noch zwei dicke Hochkaräter für 3DS in Entwicklung. Mehr dazu ab Seite 16.

3 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016/2017

Nächsten Monat sorgt Mario auf Wii U und 3DS für gute Laune. Wie's wohl danach mit ihm weitergeht?

Wii U	Paper Mario: Color Splash	07. Oktober 2016	Action-Adventure
3DS	Mario Party Star Rush	07. Oktober 2016	Partyspiel
3DS	Super Mario Maker	02. Dezember 2016	Jump & Run
3DS	Mario Sports Superstars	Frühjahr 2017	Sportspiel

4 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 1. Quartal 2017

Wir konnten den 3D-Hüpfer nun endlich selbst ausprobieren – alles dazu lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 22.

5 YO-KAI WATCH 2 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Frühling 2017

Lange mussten wir auf die Veröffentlichung von *Yo-kai Watch* bei uns warten. Doch dafür folgt der zweite Teil nun schon sehr bald!

6 SKYLANDERS IMAGINATORS (Wii U)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 14. Oktober 2016

7 DRAGON QUEST VII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 16. September 2016

8 RHYTHM PARADISE MEGAMIX (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Musikspiel **Termin:** 21. Oktober 2016

9 DRAGON QUEST VIII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2017

10 ACE ATTORNEY: SPIRIT O. J. (3DS)

Hersteller: Capcom **Genre:** Adventure **Termin:** 08. September 2016

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) SATURN

1 MINECRAFT Wii-U-EDITION
Entwickler: Mojang/4J Studios/Microsoft.St.
Hersteller: Mojang
Test in: N-ZONE 02/16
Spielspaß: --%
Minecraft bleibt weiter an der Spitze. Ernsthafte Konkurrenz gibt es aber auch nicht.

2	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
3	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
4	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 73%
6	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: 83%
7	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
8	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
9	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
10	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD
Entwickler: Tantalus Media
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/16
Spielspaß: 88%
In Ermangelung neuer Spiele für Wii U tut sich hier auch nichts.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
4	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
5	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
6	STAR FOX ZERO	Entwickler: Plat. Games/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 85%
7	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
9	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
10	MINECRAFT Wii-U-EDITION	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: --%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Auch diesen Monat hält das *Pokémon*-Fieber weiter an.

2	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
3	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 73%
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
6	MONSTER HUNTER GENERATIONS	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
7	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
8	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
9	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
10	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Bei unseren Lesern sind die Taschenmonster ebenfalls weiter hoch im Kurs.

2	FIRE EMBLEM FATES	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
3	MONSTER HUNTER GENERATIONS	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
4	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
5	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
6	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
7	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
8	MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.	Entwickler: Alphadream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
9	KIRBY: PLANET ROBOBOT	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/16 Spielspaß: 78%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

GAMESCOM 2016

Messe In Köln gibt es zwar keine besonders schönen Kirchen und keine leicht verständliche Sprache, aber dafür die wichtigste Videospielmesse Europas. Wir waren für euch vor Ort!

Wie bereits in den vergangenen sieben Jahren lockte auch 2016 wieder eine ganz besondere Veranstaltung ins rheinische Köln: Vom 17. bis 21. August fand wieder einmal die Gamescom statt, das deutsche Mekka für Gaming-Fans, Spielehersteller und überhaupt jeden, der auch nur entfernt etwas mit Videospielen zu tun hat. Natürlich ließen wir uns nicht lumpen und reisten vom fränkischen Fürth aus Richtung Nordrhein-Westfalen, um für euch die neuesten Infos und Enthüllungen an Land zu ziehen. Wie ihr schon am oberen Foto sehen könnt, waren wir dabei nicht alleine unterwegs. Neben unserem Vorzeige-Hipster Oliver Nitzsche waren auch Wrestling-Legende Christian Dörre sowie unsere liebreizende *Games Aktuell*-Kollegin Katharina Reuß am Start – von beiden habt ihr ja schon öfters in der N-ZONE was zu lesen bekommen. Komplettiert wurde das Team von unserem Social-Media-Guru Marc C. Hatke, Ex-Praktikantin Katha sowie dem ewig jung gebliebenen Andreas Szedlak. Auf den folgenden Seiten könnt ihr im Detail nachlesen, was für Titel Nintendo sowie diverse Drittthersteller in den nächsten Monaten für euch bereitstellen werden.

Das Chaos blieb aus

Im Vorfeld der Messe standen aber nicht Videospiele im Fokus, sondern die verschärften Sicherheitsmaßnahmen. Die Befürchtung, sie würden an den Messeeingängen für heillose Staus sorgen, löste

VR GALORE – SONY AUF DER GAMESCOM

Der aktuelle Platzhirsch im Konsolenlager kleckerte nicht auf der Gamescom, sondern klotzte. Sehr viel Neues gab es für das Publikum aber dennoch nicht zu sehen.

Brillenschlangen: Sony hatte zwar einige recht gute Games am Start, der Großteil des Portfolios bestand allerdings aus VR-Titeln. (Quelle: www.gamescom.de)

Nimmt man Big N mal für einen kurzen Augenblick aus dem Rennen, dürfte wohl auch jedem Nintendo-Fan klar sein, dass Sony derzeit vor Microsoft liegt. Das war schon bei der vergangenen E3 zu sehen und wurde nun auch bei der Gamescom noch mal deutlich gemacht: Mit Publikumslieblingen wie *Horizon: Zero Dawn* oder *God of War* hatte der japanische Branchenriese zwei unübersehbare Trümpfe auf der Hand. Auch *Detroit: Become Human* und *Mafia 3* kamen beim Publikum sehr gut an. Zudem nutzte Sony die Gunst der Messe, um seine VR-Brille der öffentlichen Masse zugänglich zu machen, damit vor Verkaufsstart auch die letzten Zweifler überzeugt werden. Hier war das Aufgebot deutlich größer. Neben *Batman: Arkham VR, The Playroom VR* oder *Until Dawn: Rush of Blood* lockte vor allem die Demo zu *Resident Evil 7* viele Besucher an die Hightech-Brille, um sich einen gehörigen Schrecken einjagen zu lassen.

EHER KLASSISCH – MICROSOFTS AUFTRITT

Noch breiter aufstellen kann man sich wohl nicht: Neben feschen Sportwagen und bulligen Supersoldaten hatte Microsoft auch jede Menge Piraten auf der Bühne.

Das grüne Gift: Die Jungs aus Redmond verließen sich hauptsächlich auf ihre bekannten Marken, von denen mal viele auf der E3 bereits anspielen konnte.

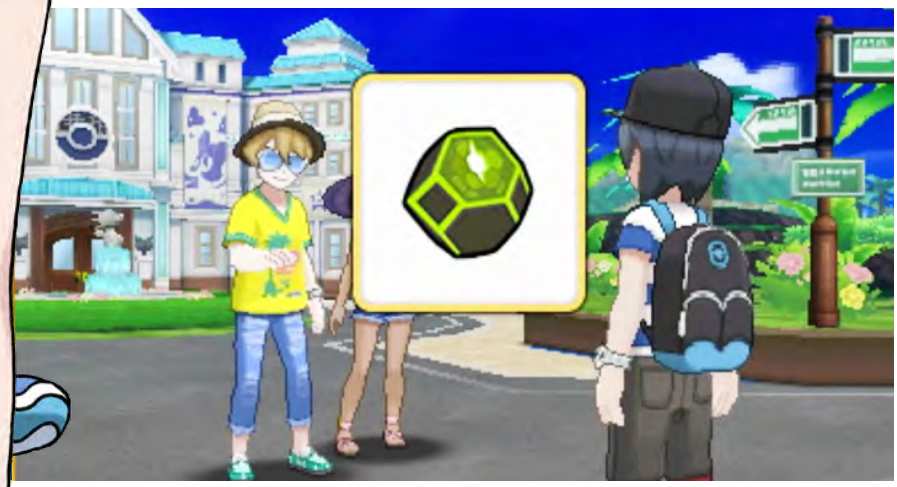
Auch wenn Sony aktuell vielleicht die Nase vorne hat, heißt dies nicht, dass es auf der Xbox One keine lohnenswerten Spiele gäbe. Mit Exklusivtiteln wie *Halo Wars 2, Gears of War 4, Forza Horizon 3* und dem exotischen *Recore* zählen wir hier nur einige der wohl wichtigsten Spiele auf, die Microsoft demnächst für Xbox One und PC herausbringen wird. Viel zu wenig zu sehen gab es vom großen Geheimtipp *Cuphead*, der bereits vor über zwei Jahren vorgestellt wurde. Gar nicht gut kam hingegen *Sea of Thieves* an, das aktuell vom einstigen Starentwickler Rare produziert wird. Das einzig Gute an dem Spiel war, dass man seine Mitspieler mit einer Ziehharmonika in den Wahnsinn treiben konnte (was unser Lukas mit dem guten Chris auch prompt getan hat). Insgesamt war der Auftritt von Microsoft in diesem Jahr völlig in Ordnung. Eine ähnliche Tracht Prügel wie auf der E3 blieb den Herrschaften aus Redmond glücklicherweise erspart.

sich aber schnell in Luft auf – tatsächlich ging es teilweise sogar deutlich schneller vonstatten, auch wenn es von Donnerstag bis zum Sonntag hinweg wieder unerträglich voll war. Mit insgesamt knapp 345.000 Besuchern sowie Ausstellern aus 97 Ländern wurde zwar kein neuer Rekord gebrochen, die Besucherzahlen blieben aber auf einem sehr hohen Niveau. Zudem machte die Gamescom auch dieses Jahr wieder deutlich, dass sie eher eine Messe für Spieler als für Branchenvertreter ist. Sprich: Es gab trotz langer Warteschlangen wieder jede Menge anzuspielen. Seien es nun neue Titel, welche erst im Laufe des Jahres erscheinen, oder Retro-Perlen. Wer eine kurze Auszeit brauchte, durfte auch bei den zahlreichen Veranstaltungen außerhalb der muffigen Hallen teilnehmen und dort etwas Sonne tanken. Deutlich finsterer sieht es da schon aus dem journalistischen Blickwinkel aus. Aus Pressesicht gab es in Köln nämlich noch nie so wenig Neues zu berichten wie im Jahr 2016. Viele Publisher hatten nichts Neues im Gepäck, zeigten stattdessen altbekannte Trailer, die es schon in Los Angeles zu sehen gab. Auch Microsoft, Sony und Nintendo maßen der Kölner Messe kaum Relevanz zu und verheizten bereits bekanntes Material erneut. Nintendo erlaubte aber einigen wenigen ausgewählten Besuchern schon Monate vor Release, das neue *The Legend of Zelda* anzuzocken. Der Rest ging ebenfalls nicht leer aus, sorgte Nintendo doch am eigenen Hausparty-Stand für viel gute Laune und noch mehr kostenlose Goodies.

Marco Cabibbo

POKÉMON SONNE & MOND

Rollenspiel Neue Pokémon, neue Formen, neue Gegner, neue Features! Ein frischer Wind rauscht durch die Reihe.



Dank alten Bekannten aus *Pokémon X* und *Y* könnt ihr in der Alola-Region nach den Teilen von Zygarde suchen.

Immer für dich da: Auf Tohaidos Rücken lässt es sich jederzeit ganz leicht über das Meer surfen – und das auch ohne passende VM!

Eine neue Messe, eine neue Vorschau. Zwar waren die neusten Teile der *Pokémon*-Spiele nicht groß in Köln vertreten, dennoch wurden währenddessen, davor sowie danach wieder viele neue Infos preisgegeben, die wir euch nicht vorenthalten möchten. Neben vielen frischen Tierchen wurden auch schon bekannte in neuem Gewand vorgestellt und viele weitere Neuerungen, die für die Reihe mehr als bahnbrechend sind.

Inselspaß, auch ohne VMs?

Das Erste, was man sich womöglich nach der Entdeckung der Alola-Region gedacht hat: „Wie zum Teufel soll ich auf so vielen Inseln von A nach B kommen?“ Diese Frage hat sich wenige Wochen später so gut wie geklärt, denn wie in den Vorgängern werden auch *Sonne* und *Mond* von „Reittieren“ Gebrauch machen. Das Ganze nennt sich PokéMobil und ist überall vom Spieler abrufbar. So kann man sich, wie bei einem Taxi, einfach ein Tohaido bestellen, wenn man Surfer benötigt oder ein Glurak zum Fliegen. Eine unglaubliche Neuerung, die aber schon lange fällig war. Erinnert euch nur mal daran zurück, wie nervig es war, wenn man nicht gerade das passende Pokémon mit genau jener VM parat hatte. Diese Probleme gehören nun wohl der Vergangenheit an und man hat mehr Platz für die Lieblingstierchen. Einer Horde Pikachus steht somit nichts mehr im Wege. Yay!

Bye, bye, Arenakampf

Wie, was, keine Arenen mehr? War der Verlust der VMs nicht schon genug Neuerung?! Nein, ganz offensichtlich nicht! In der Alola-Region warten keine acht seltsam angezogenen, ewig auf dem gleichen Level bleibenden Arenaleiter auf euch. Um der Champ in *Sonne* und *Mond* zu werden, müsst ihr die Inselwanderschaft bestehen. Ziel wie immer: der Allerbeste sein, wie keiner vor euch war. Doch natürlich stellt sich euch dabei jemand in den Weg. Zum Ersten: Die vier Captains der Inseln, deren Herausforderungen ihr meistern müsst. Die Aufgabe besteht hierbei nicht nur im stupiden Kampf, sondern im Sammeln oder Bewältigen von Rätseln. Auf genauere Infos wird man jedoch bis zum Release warten müssen. Was man jedoch weiß, ist, dass am Ende jeder Prüfung mächtige, sogenannte „Herrscher-Pokémon“ warten. Diese trumpfen mit speziellen Auren auf, die zum Beispiel ihre Verteidigung stärken – damit sollen sie eine etwas härtere Nuss sein. Ebenso können diese sich zusätzliche Verstärkung holen: Der Magnusspektor-Herrscher ruft sich im Trailer beispielsweise seine Vorentwicklung Mangunior herbei. Eure Pokémon müssen dann jedoch alleine gegen den Herrscher und seine Lakaien bestehen, um die Prüfung zu beenden. Zum Zweiten: Als wäre das noch nicht genug, wartet danach noch der Inselkönig auf euch, welchen ihr, ähnlich einem Arenaleiterkampf, besiegen müsst. Insge-

Für alle, die nach einem neuen *Pokémon Snap* geschrien haben: Der Rotom-Pokedex enthält den Pokémon-Sucher, der genau das im Spiel möglich macht.

Mit dem Z-Angriff „Brillante Blütenpracht“ macht Bauz jeden Gegner zunichte. Haben andere Pflanzen-Pokémon den Angriff auch drauf?

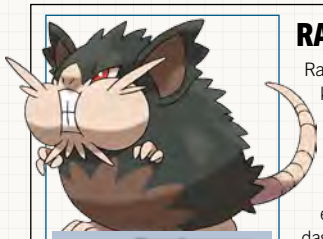
DIE ALOLA-FORMEN – ALTE POKÉMON NEU ERLEBEN

Manche gedeihen besser in der tropischen Hitze, andere passen sich ihrem neuen Zuhause perfekt an. Wer Darwins Evolutionstheorie kennen lernen möchte, braucht nur *Pokémon Sonne* oder *Pokémon Mond* zu spielen. Wir stellen euch die bisher bekannten Formen, bis jetzt alles Pokémon der ersten Generation, vor.

RATTFRATZ

Alter Typ: Normal
Neuer Typ: Normal Unlicht
Fähigkeit: Völlerei / Übereifer

Die einst süße kleine Ratte wird in *Sonne* und *Mond* zum Geisterschlächter. Nichts ist effektiver gegen Gengar und Co. als ein Unlicht-Pokémon. Gleichzeitig sind die Attacken des Geistes nicht besonders effektiv gegen den Angreifer. Aber mal abgesehen von seinem neuen Typ ist auch das Aussehen der Ratte viel spezieller geworden. Statt der Barthaare trägt Rattfratz nun ganz erwachsen einen Moustache und kleidet sich in einem stilvollen Schwarz. Sehr schick.



RATTIKARL

Alter Typ: Normal
Neuer Typ: Normal Unlicht
Fähigkeit: Übereifer

Rattikarl sollte nun wohl besser Hamstikarl heißen. Sieben Kilogramm hat sich die pausbäckige Ratte auf die Hüften gefressen, während sie sich in der Alola-Region etabliert hat. Um der immensen Plage an Rattfratz und Rattikarl entgegenzuwirken, wurde Mangunior in das Land eingeführt. Nun sind mittlerweile die Mangunior ebenso zu einer Plage geworden und die Ratten haben sich den neuen Umständen anpassen müssen.

MAUZI

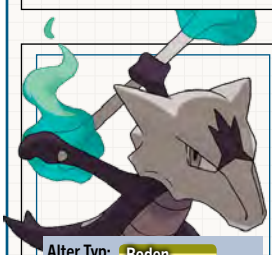
Alter Typ: Normal
Neuer Typ: Unlicht
Fähigkeit: Mitnahme/Techniker

Mauzi war schon seit der Zeichentrickserie, als es mit Jessie und James auf Pikachu-Jagd ging, nicht unbedingt das beliebteste Pokémon. Mit seiner neuen Erscheinung bringt es nun genau das zur Geltung, was die meisten Katzen auszeichnet: Arroganz. Aber man muss zugeben, es steht Mauzi unverschämt gut. Wie wohl Snobilikat dann aussehen wird? Wir sind gespannt. Auch das neue Mauzi gehört dem Typ Unlicht an.

KOKOWEI

Alter Typ: Pflanze Psycho
Neuer Typ: Pflanze Drache
Fähigkeit: Schnüffler

Dass eine Palme besonders gut in tropischen Regionen wächst, ist ja nichts Neues. Das Aussehen von Kokowei dagegen schon. Hübsch ist anders, aber lustig ist es allemal. Jedoch braucht es anscheinend nicht mehr als einen langen Hals, um den Status als Drache zu bekommen, was vielen gegnerischen Pokémon kaum schmecken dürfte. Außer man heißt Glurak oder Garados, dann natürlich nicht.



KNOGGA

Alter Typ: Boden
Neuer Typ: Feuer Geist
Fähigkeit: Tastfluch / Blitzfänger

Knogga ist auf die dunkle Seite der Macht übergelaufen und das hat Spuren hinterlassen. Statt seinem einstigen schönen Braunton ist die Weiterentwicklung von Tragosso nun Lila-Schwarz, merklich abgemagert (ganze 11 Kilo sogar) und schwingt nun eine Irrlicht-Keule. Eine der extremsten Neuausrichtungen bekannter Pokémon. Passt gut zum neuen Team Skull und ist ziemlich wahrscheinlich eines ihrer Maskottchen.

RAICHU

Alter Typ: Elektro
Neuer Typ: Elektro Psycho
Fähigkeit: Surfschweif

Na, kennt ihr noch Puka, das Pikachu mit den blauen Augen aus dem Anime? Bei Nintendo findet einfach alles wieder seinen Weg ins Spiel und diese Gemeinsamkeit ist mehr als nur verblüffend. Schließlich surft das neue Raichu auf seinem Schweif und besitzt nun den Typ Psycho – Puka konnte damals die „Wellen spüren" und ritt diese für sein Leben gern. Fest steht: Raichu wird im neuen Teil mehr Fans haben als früher.

SANDAN

Alter Typ: Boden
Neuer Typ: Eis Stahl
Fähigkeit: Schneemantel

Die Evolution schlägt eiskalt zu, vor allem bei Sandan. Das einstige knuddelige Boden-Pokémon hat sich in der Alola-Version langsam aber sicher zu einer kleinen Schneekugel entwickelt. Auffindbar ist dies dann schätzungsweise auf den verschneiten Gipfeln, die man bereits auf der Karte des Gebiets erkennen konnte. Dazu gibt es noch den zweiten Typ Stahl obendrauf, was Sandan wohl noch mehr Durchschlagskraft garantiert.

SANDAMER

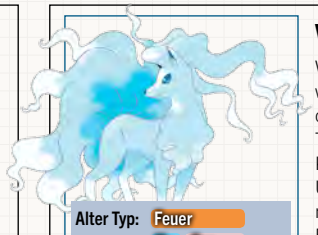
Alter Typ: Boden
Neuer Typ: Eis Stahl
Fähigkeit: Schneemantel

Fast schon unverschämt cool ist die Weiterentwicklung von Sandan. Passt bloß auf, dass ihr euch an den Eiszapfen auf seinem Rücken nicht stecht. Ob Sandamer das zu seinem Vorteil nutzen wird, bleibt abzuwarten und auch wie selten das und andere Tierchen zu finden sein werden. Wahrscheinlich nicht wie Sand am Meer (höhöhö). Um eine Weiterentwicklung aus Sandan werdet ihr sicher kaum rumkommen.

VULPIX

Alter Typ: Feuer
Neuer Typ: Eis
Fähigkeit: Schneemantel

Auch Vulpix ist perfekt an seinen neuen Lebensraum angepasst und fällt im Schnee fast nicht auf. Bis euch dann die knuffigen blauen Äuglein anstrahlen und darum betteln, auf ein Abenteuer mitgenommen zu werden. Diesen Wunsch erfüllen wir dem süßen Eis-Vulpix doch unglaublich gerne. Ein Fukano als Kontrast für die kommenden Wintermonate packen wir uns dann gleich auch noch in den Pokéball.



VULNONA

Alter Typ: Feuer
Neuer Typ: Eis Fee
Fähigkeit: Schneemantel

Wie Vulpix so natürlich auch Vulnona. Es wirkt fast wie ein lebendiger Nebelschleier oder eine eisige Wolke. Mit seinem neuen Typ Fee ist es zudem noch effektiv gegen Kampf-, Drachen- und Unlicht-Pokémon. Und wir glauben, mehr Style hat bis jetzt keine neue Alola-Form. Nur ein Regenbogen-Einhorn könnte diese Schönheit überbieten. Mal schauen, ob uns in *Sonne* und *Mond* genau so ein Pokémon erwartet.

So sehen die neuen Bösewichte aus. Ein bisschen wie Gangsta-Rapper aus dem Ghetto. Passend zu ihrem Look sprechen und bewegen sie sich auch wie Gangsta-Rapper.

samt kommt man dann ebenfalls auf acht Kämpfe. Ob das neue System für mehr Abwechslung im Spiel sorgen wird, bleibt abzuwarten, aber die ersten Bilder versprechen schon mal viel.

Z ist das neue Mega

Neuerungen über Neuerungen, auch im Kampfsystem überrascht Nintendo mit den sogenannten Z-Attacken, die in *Pokémon Sonne* und *Mond* wohl die Mega-Entwicklungen ablösen werden. Ganz anders als in ihrem Vorgänger gibt es hierbei für jeden Typ andere Attacken-Arten. Manche Pokémon, wie zum Beispiel Relaxo, haben sogar eine eigene Variation spendiert bekommen. Um diese jedoch ausführen zu können, muss das Tierchen, wie schon vorher bei der Mega-Entwicklung, einen speziellen Stein mit sich tragen. Diese Attacken können dann einmal pro Kampf eingesetzt werden und damit ausschlaggebend sein, besonders beim richtigen Typ. Ob wirklich alle Pokémon einen dieser Z-Angriffe ausführen können und ob nur Relaxo und einige andere eine spezielle Art davon bekommen werden, ist noch nicht bekannt. Bis jetzt wirkt diese neue Mechanik noch sehr ähnlich zu den bisher bekannten Mega-Entwicklungen, die wir im neusten Teil dann womöglich nicht mehr antreffen werden – und dank der Z-Attacken auch nicht groß vermissen würden.

Aus Feuer wird Eis

In dieser Flut an neuen Infos wurden auch neue Pokémon angekündigt. Auf der Gamescom begrüßte Nintendo die Besucher mit Tortunator, einer nicht gerade ansehnlichen Feuer-Drache-Schildkröte. Doch schon vorher und auch kurz darauf durfte die Community neues Bildmaterial zu den Lebensarten der Alola-Region bestaunen. Von Geister-Sandburgen, die versuchen, Pokémon in ihr Maul zu locken, bis hin zum Fisch Lusardin, der ab einem bestimmten Level einen großen Schwarm bildet, wurde viel offenbart. Interessant ist auch das Vogel-Pokémon Choreogel, das auf jeder der Inseln eine andere Form besitzt. Von den 100 neuen Pokémon sind nun schon weit über 30 bekannt und hoffentlich dürfen wir ab November noch viele neue Arten entdecken. Neben so vielen Neuerungen ziehen aber natürlich auch alte Bekannte mit ins Spiel ein. In der Alola-Region hat jedoch bei vielen Pokémon Darwin zugeschlagen. Manche von ihnen gedeihen hier besser, andere müssen sich an ihr neues Terrain anpassen und verändern ihr Aussehen und auch ihren Typ markant. So wird zum Beispiel Vulpix zu einem Eis-Pokémon und lässt sein einst feuriges Wesen hinter sich. Alle der bisher bekannten neuen Alola-Formen haben wir euch extra in einem Kasten zusammengefasst und vorgestellt.

Pokémon aus dem All?! Die Ultra Bestien sind eine große Bedrohung für die Menschheit und werden wohl einen großen Teil der Story einnehmen.

Choreogel verändert sein Ausehen, aber auch seinen Typ je nach Insel, auf welcher ihr es gerade antrefft. Damit nimmt es eine Sonderstellung in Alola ein.

Die Aufgaben der Captains sind völlig verschieden zu den einstigen Arenakämpfen. In *Sonne* und *Mond* steht wohl die Abwechslung an erster Stelle

Miniras ist eines der im neusten Trailer angekündigten Pokémon und wird hoffentlich zu einem richtig starken Drachen-Pokémon.

Leaks ohne Ende

Und nun einer kleiner Exkurs von dem, was wir sicher wissen, zu dem, was sein könnte. Nie wurde zu *Pokémon*-Spielen so viel geleakt und spekuliert wie bei *Sonne* und *Mond*. So sind schon wieder neue Alola-Formen für zum Beispiel Smogon und Smogmog im Gespräch, aus denen laut den Vermutungen Feuer-Pokémon werden sollen. Klingt an sich noch nicht ganz koscher, bis man sich die Hintergrundstory dazu zu Gemüte führt. In der Alola-Region gedeihen Pokémon nicht nur besonders gut, sondern werden nicht vom Einfluss großer Städte „verseucht". Aus Gift-Pokémon wie Sleima könnte dann etwa ein Boden-Pokémon werden, so die Leaks. Den Einfluss oder besser gesagt die Konkurrenz zu *Yo-kai Watch* merkt man auch beim nächsten, schon mit Gameplay-Material bestätigten Leak: Wie in dem Spiel von Level-5 Games bekommt wohl auch *Pokémon* nun eine Art Quest-System. Bilder zeigen bereits, wie ihr zum Beispiel das Seegurken-Pokémon Gufa wieder zurück ins Meer befördert und am Ende dafür Geld bekommt. Hoffentlich wird das genau die schöne Abwechslung zur Hauptstory, die *Pokémon* noch so sehr gefehlt hat. Ebenso fast schon bestätigt ist eine kostenlose Demoversion des Spiels. Darauf schließen zumindest viele Fans, nachdem das Korean Rating Board eine Alterseinstufung für eine sogenannte „Trial Version" von *Sonne* und *Mond* vorgenommen hat. Ob man erst mit Release auch die Demo genießen kann oder sich schon vorher ein Bild vom lang ersehnten neuen Teil des Monsterfangens machen kann, bleibt jedoch ungewiss. Wir gehen aber davon aus, dass Nintendo die Demo ähnlich bei den meisten seiner Spiele handhaben wird und diese folglich ein paar Wochen vor Release zur Verfügung stellt.

Kurz vor knapp

Nintendo hat es übrigens mal wieder geschafft, uns mit einem neuen Trailer kurz vor Heftabgabe zu überfallen. Aber wir haben uns natürlich extra noch einmal angestrengt, um euch auch die darin enthaltenen Neuigkeiten ansprechend zu präsentieren. Einige News haben wir schön verpackt mit Bildern aus dem Trailer, den Rest erfahrt ihr nun. Die erste große Bekanntmachung ist das Zeitsystem der beiden Editionen. *Sonne* und *Mond* starten in ihrer Story nämlich genau um 12 Stunden versetzt. Nachteulen kommen daher mit Edition *Mond* voll auf ihre Kosten. Doch nicht nur das ist eine Auswirkung, auch Events wie Kämpfe mit Herrscher-Pokémon fallen je nach Edition unterschiedlich aus. Denkbar wären somit auch Unterschiede in den fangbaren Taschenmonstern, da manche ja womöglich nur nachts beziehungsweise tagsüber anzutreffen sind. Ebenso enthüllt wurde das scheinbare Gegenstück zu dem bösen Team Skull. Die Æther Foundation nennt sich selbst Beschützer aller, die von den Skull-Schuften belästigt werden. Aber auch Pokémon wie Corasonn, die wie Korallen unter Artenschutz stehen, widmet sich die Æther Foundation. Ihre Absichten scheinen gut, ob sie diesen ersten Eindruck auch halten können wird, lässt sich erst im Verlauf der Handlung sicher sagen. Was jedoch klar ist: Alle freuen sich riesig auf November, wenn es dann endlich so weit ist! **Laureen Eggmann**

MEINUNG
Laureen Eggmann

„So viel Neues! Ich bin überwältigt von der Coolness mancher Pokémon … höhö"

Gott sei Dank, bin ich nicht eine von denen, die durchgehend schimpfen: „Früher war alles besser! Die neuen Pokémon sehen ja so doof aus! Nichts ist besser als die Alten!!!", gewisse italienische N-ZONE-Redakteure sollten sich jetzt angesprochen fühlen. Denn ich finde, viele der neuen Tierchen und sämtliche Ideen wirklich gut. Vor allem der Gedanke, endlich nicht mehr auf die VMs achten zu müssen, sagt mir jetzt schon sehr zu. Natürlich kann ich manche Kritik auch verstehen. Ja, das neue Kokowei sieht wirklich leicht bescheuert aus – und dass es ein Drache ist, macht das nicht besser. Aber das unglaublich hübsche Vulpix/Vulnona macht das ja wohl mehr als wett. Und die Pokémon-Sucher-Funktion wird wohl zu meinem allerliebsten Zeitvertreib mutieren. Ich kann's kaum erwarten!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Alpha Saphir/Omega Rubin
Termin: 23. November 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen aus den zahlreichen Trailern, die jüngst zu den neuen *Pokémon*-Spielen veröffentlicht wurden.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

So sieht die Æther Foundation aus: Samantha, die Präsidentin, Fabian der Regionalleiter, Pia, Vize von Fabian und die Angestellten.

Wie gehabt sammelt ihr mit Sonic und seinen Freunden Ringe ein, die den Spielfiguren als Lebensversicherung dienen.

SONIC BOOM FEUER UND EIS

Jump & Run Sonic lebt im September erneut seinen Hochgeschwindigkeits-Fimmel aus – geht's diesmal mit Vollgas zum Hüpfvergnügen?

Sonic-Fans sind ja schon seit geraumer Zeit daran gewöhnt, dass die Spiele mit dem blauen Flitze-Igel über eine überaus schwankende Qualität verfügen. Mit *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* (N-ZONE-Wertung 25%) für Wii U erreichte der Hochgeschwindigkeits-Igel Ende 2014 jedoch einen neuen Tiefpunkt in der langen Serienhistorie. Das parallel dazu für 3DS erschienene *Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall* war zwar nicht ganz so grottig (N-ZONE-Wertung 46%), bot aber trotzdem mehr Langweile als Spielspaß. Mit *Sonic Boom: Feuer und Eis* versuchen es die amerikanischen Entwickler bei Sanzaru Games nun noch einmal und lassen sich diesmal auch mehr Zeit bei der Entwicklung.

Elementare Neuerung

Auf der Gamescom konnten wir das Jump & Run anhand einer weit fortgeschrittenen Vorschau-Fassung von Beginn an spielen und auch wenn ziemlich schnell klar war, dass hier kein Hit ansteht, so war eine Verbesserung zum letzten 3DS-Teil durchaus zu spüren. Die zentrale Neuerung ist der Element-Wechsel zwischen Feuer und Eis, den ihr mit Sonic, Amy und den anderen Spielfiguren im Verlauf der Levels immer wieder vollführen müsst, um weiterzukommen. So mussten wir in den ersten paar Levels mit dem Feuer-Element des Öfteren Eisblöcke schmelzen, die uns den Weg versperrten. Mit dem Eis-Element froren wir an anderer Stelle hingegen Wasser zu Eisblöcken, um nicht in Abgründe oder Stacheln zu stürzen. Davon abgesehen erlebten wir das typische Sonic-Sidescroller-Gameplay inklusive Jump-Pads, Beschleunigungsstreifen, Loopings und gelegentlichen Gegnern.

An vielen Stellen müsst ihr das Element zwischen Feuer und Eis wechseln, um entsprechende Blöcke zu schmelzen oder Wasser zu Eis erstarren zu lassen.

Darf's noch etwas mehr sein?

Wer beim Rasen durch die Levels ein wenig aufpasst, kann zudem versteckte Sammelgegenstände finden – welchen Zweck diese haben, konnten wir beim Probespielen aber nicht erfahren. Später im Spiel sollen außerdem Bosskämpfe, U-Boot-Abschnitte, Wettrennen und andere besondere Stages für Abwechslung vom Hüpf-Standard sorgen. Sofern sich diese Elemente gut einfügen und *Feuer und Eis* nicht die Puste ausgeht, könnte uns Ende September tatsächlich wieder ein ganz ordentliches *Sonic*-Spiel erwarten. **Viktor Eippert**

MEINUNG
Viktor Eippert

„Der bisherige Eindruck ist schon besser als der gesamte Vorgänger. Heißt aber nicht viel."

Während Mario bis auf wenige Ausnahmen als Garant für Spielfreude steht, hat es Sonic schon seit Langem echt nicht so leicht. Mehrere Male musste der notorische Raser nun schon eine Neuinterpretation seiner selbst über sich ergehen lassen und nicht immer war das Ergebnis berauschend. So auch bei *Sonic Boom*. Auch wenn die Entwickler mit *Feuer und Eis* das Beste aus der *Sonic Boom*-Subserie rausholen wollen, ist das immer noch sehr weit von den Glanzzeiten des Igels entfernt. Als Übergangsbeschäftigung, bis das neue *Sonic*-Spiel nächstes Jahr für Nintendos neue NX-Konsole erscheint, könnte *Feuer und Eis* womöglich aber taugen.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sanzaru Games
Alternative: Sonic Generations
Termin: 30. September 2016

Screen-Info: Die Bilder in dieser Vorschau kommen vom Hersteller und entsprechen der grafischen Qualität der von uns gespielten Version.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

YOOKA-LAYLEE

Jump & Run Springen, Doppelsprung, Stampfattacke und mehr – das zeichnet nicht nur die bis heute ungemein beliebten *Banjo-Kazooie*-Spiele aus, sondern auch den geistigen Nachfolger *Yooka-Laylee*!

Von *Yooka-Laylee* geschwärmt haben wir ja schon einige Male. Bisher sind wir aber – auch deswegen, weil Infos dazu rar sind und der Fokus eindeutig auf etwas anderem liegt – auf die Geschichte beziehungsweise die Prämisse des Abenteuers noch nicht eingegangen. Diese nämlich dreht sich rund um den diabolischen Plan des zwielichtigen Zweiergespanns Capital B und Dr. Quack. Die beiden Fieslinge haben sich nämlich vorgenommen, alle Literatur der Welt mittels einer eigens dafür konstruierten Apparatur einzusaugen und sie in profanen Profit umzuwandeln. Wie genau man sich das vorstellen kann, wissen wir zwar noch nicht, und eine mehr als sehr oberflächliche Hommage an die potenzielle Ideen-Vorlage, den Literatur-Klassiker *Fahrenheit 451*, darf man sich wohl nicht erwarten. Darum geht es aber auch nicht – die Geschichte dient nämlich, ebenso wie jene der geistigen Vorgänger à la *Banjo-Kazooie*, ohnehin nur als Aufhänger für das abwechslungsreiche Gameplay und die knuddelige bis durchgeknallte Atmosphäre samt zahlreicher schräger Figuren. Jedenfalls fühlen sich die beiden Helden Yooka und Laylee ob dieses verbrecherischen Vorhabens bemüßigt, ihre Heimat Shipwreck Creek zu verlassen, um dem gemeingefährlichen Treiben Einhalt zu gebieten. So, und nach diesem Handlungs-Exkurs widmen wir uns jetzt wieder dem Schwärmen.

Diesen Kanonen müssen wir helfen, um an heiß begehrte Pagies zu gelangen. Eine Stampfattacke auf ihren „Rücken" ausgeführt, und wir feuern aus allen Rohren!

Donkey Kong Country hatte zu SNES-Zeiten unterhaltsame Lorenfahrten zu bieten. In *Yooka-Laylee* gibt es sie auch – wir nehmen in der belebten Lore Kartos Platz.

Alles fast genauso wie früher

Wir durften *Yooka-Laylee* nämlich im Rahmen der Toybox (siehe Extrakasten) sowie anlässlich der Gamescom 2016 in Köln erstmals selbst ausprobieren und sind nun noch mehr von der sympathischen Wiederauferstehung des 3D-Jump&Runs nach Art der N64-Hüpfer angetan als zuvor. Die Steuerung von Chamäleon und Fledermaus funktioniert super – kein Wunder, im Grunde wird das Steuerungskonzept von *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* quasi 1:1 kopiert. Anders als anno dazumal hat man nun aber dank des zweiten Analogsticks jederzeit die volle Kontrolle über die Kamera und somit einen deutlich besseren Überblick über die teils riesigen Umgebungen – wer schon einmal die überarbeiteten HD-Neuauflagen der *Banjo*-Hüpfer für die Xbox 360 und Xbox One gespielt hat, weiß, was für einen positiven Einfluss dies auf das Spielgefühl hat. So rollen wir also dank der intuitiven Belegung schon nach kürzester Zeit durch die Gegend, führen Doppel- und Schwebesprünge aus, vollführen Rückwärtssaltos, schlagen fröhlich durch die Pampa patroullierende Feinde kurz und klein und sammeln al-

Wie die Genre-Urväter Banjo und Kazooie können sich Yooka und Laylee einmal pro Level verwandeln – im Eislevel ist das passenderweise ein Schneepflug.

Wenn Yookas Finger, Zehen und Haare leuchten, heißt das, dass er eine spezielle Frucht gefressen hat und kurzzeitig über eine Spezialfähigkeit wie einen Eisatem verfügt.

PLAYTONIC – DIE RÜCKKEHR DER BANJO-VÄTER

Wenn Rare nicht will, muss eben jemand anderes ran!

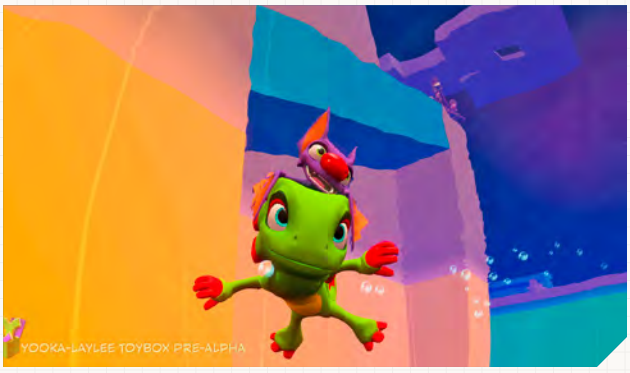
Nachdem das ehemalige Nintendo-Edel-Entwicklerstudio Rare (damals noch Rareware) 2002 von Microsoft aufgekauft wurde, war nicht nur die Trauer unter Gamecube-Besitzern groß, eine Aussage des Teams sorgte ebenso für Unverständnis: Niemand wolle mehr 3D-Hüpfspiele mit Fokus auf Moves und Sammeleien spielen, hieß es –*Banjo-Kazooie: Schraube Locker* war das ernüchternde Ergebnis dieser Denkweise. Dass das Genre im Gegenteil auch heute noch unglaublich beliebt ist, aber kaum mehr Spiele dieser Art erscheinen, zeigte sich Mitte 2015. Ehemalige Rare-Mitarbeiter, die mit der Neuausrichtung des Studios nicht zufrieden waren, schlossen sich unter dem Namen Playtonic zusammen, begaben sich auf Kickstarter und lieferten dort mit *Yooka-Laylee* einen der bisher größten Erfolge der Spenden-Seite ab. Die 3D-Hüpfer leben! – und sie haben ein tolles neues Zuhause gefunden.

SCHON JETZT MIT CHAMÄLEON UND FLEDERMAUS LOSLEGEN – DIE TOYBOX-DEMO!

Wie sich das kunterbunte Abenteuer um die zwei sympathischen Tier-Helden spielt, kann man mit der sogenannten Toybox-Demo für Kickstarter-Unterstützer herausfinden!

Je nachdem, was für einen Betrag man dereinst auf Kickstarter für die Entwicklung von *Yooka-Laylee* gespendet hat, bekommt man als Unterstützer eine von zwei Varianten der Demo geboten: Toybox oder Toybox+. Die Unterschiede halten sich aber in Grenzen und beschränken sich auf einige kleine, zusätzliche Areale sowie auf ein nettes verstecktes Geheimnis, welches man freischalten kann. Die Hauptaufgabe ist in beiden Varianten dieselbe: Die über den Level verteilten 100 goldenen Federn sammeln, worauf-hin man das einzige Pagie der Demo freischaltet. Um diese Belohnung zu erhalten, gilt es, die verschiedenen Bewegungsmanöver des animalischen Duos zu verinnerlichen und entsprechend umzusetzen. Da müssen etwa große Lücken mittels Schwebe-Sprung überflogen, die Rolle genutzt, reihenweise Kisten geöffnet, die Unterwasserlandschaft erforscht, eine Kugel in ein Loch am Ende eines Parcours bugsiert werden und mehr. Das ist alles klar darauf ausgelegt, potenzielle Fans an den Titel heranzuführen und ergo keine große Herausforderung, zeigt aber schon sehr gut, was einen spielerisch im fertigen Abenteuer erwarten wird. Von der grafisch mauen Levelgestaltung darf man sich übrigens nicht abschrecken lassen: Diese hat mit dem fertigen Produkt nichts zu tun.

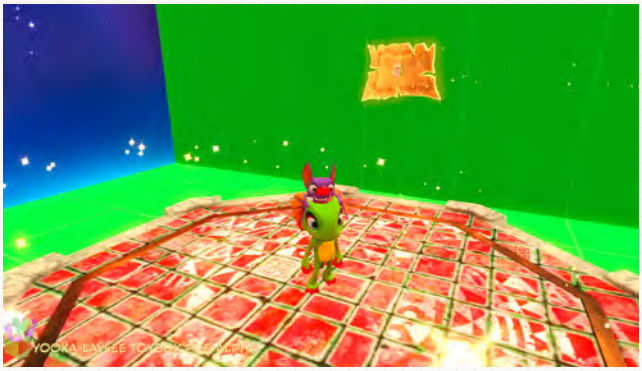
Der Toybox-Demo-Level ist relativ übersichtlich und besteht primär aus geometrischen Formen. Er zeigt aber gut, wie das Gameplay des Titels funktionieren wird.



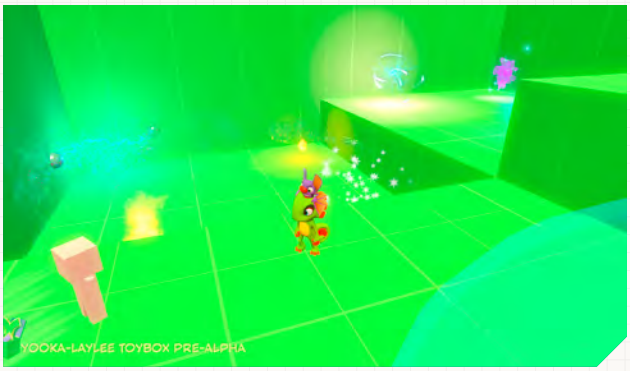
Auf eine Lebensanzeige sowie andere Leisten wie den Luftvorrat verzichtet die Toybox. Im fertigen Spiel werden wir aber freillich nicht unverletzbar sein.

Auf Knopfdruck rollt sich Yooka zusammen und Laylee kullert auf ihm rasant durch die Arena. Das funktioniert genauso wie der Huckepack-Lauf in *Banjo-Kazooie*.

Gegner sind in der Demo rar gesät. Das Kampfsystem funktioniert simpel, erlaubt aber einfache Moves und sorgt dafür, dass die Feinde lustig durch die Luft sausen.



Wer alle 100 in der Toybox versteckten goldenen Federn sammelt, erhält einen Pagie. Auf Besitzer der Toybox+ wartet sogar noch ein weiteres, kleines Geheimnis.



Verschiedene Spezialräume in der Demo zeigen technische Details auf, die für das fertige Spiel von Relevanz sind, wie Partikeleffekte oder unterschiedliche Laufflächen.

Anstatt fest vorgegebener Level-Größen gibt es zu Beginn stets relativ übersichtliche Areale, die sich auf Wunsch durch den Einsatz von Pagies gehörig erweitern lassen.

Die Aufgaben, die wir erfüllen müssen, um an Pagies zu gelangen, sind mannigfaltig. So gilt es etwa, Ringe zu durchfliegen, um über Plattformen zum Kleinod zu gelangen.

les, was nicht niet- und nagelfest ist. In der Gamescom-Demo durften wir eine angepasste Variante des ersten Levels des Abenteuers spielen, in dem wir eine Art Graslandschaft samt zahlreicher Ruinen erforschen. Neben Pagies – den wichtigsten Items des Titels, mit denen wir neue Levels freischalten sowie neue Areale in bestehenden Gebieten – warteten spezielle Geister, die erfordern, dass wir sie jagen oder sie füttern, goldene Federn und mehr auf uns. Während wir fröhlich sammeln und immer neue Orte im Level entdecken, treffen wir auf zahlreiche NPCs, etwa eine Lore namens Kartos, die wir in einer lustigen Fahrt-Sequenz steuern dürfen, eine Wolke, der wir bei ihrem Problem mit dem Wasserlassen weiterhelfen sollen, eine Kanone, die im Clinch mit seltsamen Stein-Gesichtern liegt und mehr. Jede dieser Figuren ist einzigartig, jede hält lustige Aufgaben und Dialoge für uns bereit und jede sprüht nur so vor Charme – toll!

Wir stellen vor: Die beiden Ober-Bösewichte Capital B (links) und Dr. Quack. Ihr fieser Plan ist es, die Literatur in der Welt zu absorbieren und sie in Profit zu verwandeln.

Alte Tugenden, neue Qualitäten

Man spürt an allen Ecken und Enden, dass die Entwickler genau wissen, was einen gelungenen 3D-Hüpfer alter Machart ausmacht und was die Fans wollen; gleichzeitig fühlt sich *Yooka-Laylee* aber keineswegs altmodisch an und verschließt sich in Sachen Spieldesign nicht vor den Neuerungen und Veränderungen, welche die stolzen 16 Jahre seit dem Erscheinen von *Banjo-Tooie* mit sich gebracht haben. Das nicht unbedingt Spielspaß fördernde Sammeln von Verbrauchsgegenständen alter Zeiten etwa fällt weg und wird auch nicht wirklich vermisst. Was uns auffiel, war der ziemlich niedrige Schwierigkeitsgrad dessen, was wir zu spielen bekamen. Wir rechnen jedoch damit, dass uns in den späteren Levels noch deutlich größere Herausforderungen erwarten werden. Bei all dem Lob muss gesagt sein: Klar kann es sein, dass sich das Abenteuer schlussendlich „nur“ als gut herausstellt, wenn wir es Anfang 2017 in seiner Gänze erleben dürfen; wir sind aber mehr als zuversichtlich, dass hier etwas wirklich Großes auf uns zukommt. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine aller Voraussicht nach mehr als würdige Wiederbelebung eines fast verlorenen Genres“

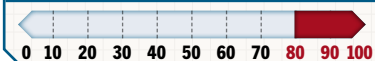
Endlich! Nachdem ich auf der E3 nur wie ein Dümmling grinsend zusehen durfte, wie ein Entwickler mir *Yooka-Laylee* vorspielte, aber dennoch glücklich war wie ein Jüngling am letzten Schultag, durfte ich auf der Gamescom sowie im Rahmen der Toybox endlich selbst ran an den Controller. Was soll ich sagen? Mein sehr positiver Eindruck verfestigt sich mit jedem Mal, da ich das Spiel erlebe, noch mehr. Die Steuerung funktioniert punktgenau und intuitiv, die Atmosphäre ist super, der Humor derbe und gelungen und jeder Aspekt des Spiels strotzt vor Liebe und Kreativität. Mein Spiele-Highlight für 2017 steht so gut wie fest – und das für 2018, 2019 und 2020 wahrscheinlich auch.

INFOS

Hersteller: Team 17/Playtonic
Entwickler: Playtonic
Alternative: Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht
Termin: 1. Quartal 2017

Screen-Info: Die Bilder aus dem Spiel selbst kommen von den Entwicklern, jene der Toybox haben wir selbst aufgenommen. Sie stammen aus der PC-Fassung.

WERTUNGSTENDENZ



LEGO DIMENSIONS

Action Die zweite Staffel steht in den Startlöchern: Neben Sonic oder Knuddelmonster Gizmo sind auch die neuen Geisterjäger mit an Bord.

Das vergangene Jahr kann gut und gerne als weltweiter Machtkampf zwischen den drei großen Toys-to-life-Serien bezeichnet werden. Neben Nintendos Amiibo-Figuren buhlten auch die *Skylanders* aus dem Hause Activision, Disneys *Infinity* sowie *Lego Dimensions* um die Gunst der jungen Zielgruppe. Während sich der Micky-Maus-Konzern wieder aus dem umkämpften Markt zurückgezogen hat, investieren die Konkurrenten fleißig weiter und scheinen allesamt einen guten Kompromiss gefunden zu haben. Nintendo bedient hauptsächlich seine eigenen Serien, die *Skylanders* bilden ihr komplett eigenes Franchise. Und die Macher von *Lego Dimensions*? Die sind fleißig damit beschäftigt, beliebte und aktuelle Comic- oder Filmreihen in Klötzchenform zu pressen und in Form von Erweiterungs-Packs auf den Markt zu bringen.

Comic trifft Film

Der erste Tag, den sich *Dimensions*-Fans im Kalender rot anstreichen müssen, ist der 27. September. Da erscheinen neben dem umfangreichen Story-Pack zu *Ghostbusters* (2016) nämlich auch die Ergänzungspakete zu *Adventure Time*, *Harry Potter*, *Mission Impossible* und dem *A-Team*. Das größte Stück vom Kuchen bildet hier ganz klar die Erweiterung zu den Geisterjägern. Dort erhaltet ihr nicht nur sechs zusätzliche, dem neuesten Film nachempfundene Levels,

Die Hauptzielgruppe dürfte dem ersten Teil von *Mission Impossible* wohl schon entwachsen sein. Für Abwechslung im Sortiment sorgt es aber trotzdem.

Krusty der Clown ist ja schon länger mit von der Lego-Partie. Nun kommen aber auch noch die *Ghostbusters*, das *A-Team* und *Adventure Time* dazu.

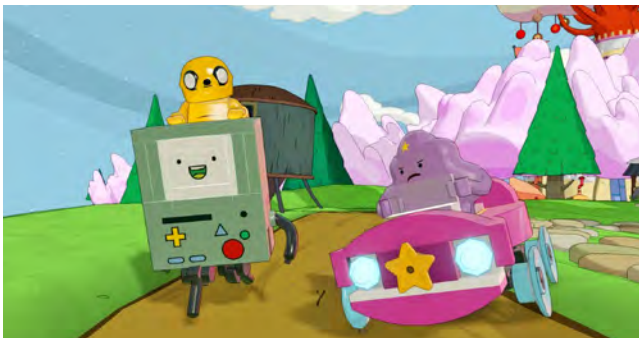
sondern auch die dazugehörigen Lego-Bausätze von Ecto-1, Abby Yates und dem China-Restaurant-Hauptquartier. Genau diese Inhalte durften wir auf der Gamescom bereits anspielen und uns von den gewohnten Qualitäten des *Lego*-Gameplays überzeugen. Nach wie vor sind die Ereignisse des Spiels dem Handlungsverlauf des Films nachempfunden, nehmen sich zwecks Humor aber gerne einige künstlerische wie spielerische Freiheiten. Per USB-Portal können beispielsweise weitere Figuren ins Spiel transferiert werden, ganz gleich, welchem Franchise sie entstammen. Einige davon sind zwingend notwendig, um diverse Passagen oder Rätsel zu meistern. Für eine beachtliche Anzahl an Lego-Steinchen dürfen die erforderlichen Helden auch kurzzeitig herbeiteleportiert werden, doch diesen recht kostenintensiven Kompromiss wird man nicht immer eingehen können. Im Falle der ebenfalls angekündigten Supergirl-Figur sogar überhaupt nicht, denn die wird es vorerst nur auf der PS4 geben.

Habt ihr im Oktober alle Zeit der Welt, um euch mit den erworbenen Plastiksteinchen die Zeit zu vertreiben, liegen am 18. November schon die nächsten Pakete vor eurer Türe. Publisher Warner Bros. stellt dabei sicher, dass für jede Sparte etwas dabei ist. Der vielfach gerügte Sonic wird an diesem Tag sein Lego-Debüt geben, ebenso *E.T. der Außerirdische* und das Fun-Pack zur Zeichentrickserie *Adventure Time*. Interessant wird es bei den übrigen zwei Erweiterungspaketen: Mit *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (wohl wahr, ein nicht ganz leicht zu vermarktender Titel) erscheint an diesem Tag auch ein gleichnamiger Fantasy-Film in den Kinos, aus der Feder von *Harry Potter*-Autorin Joanne K. Rowling. Um einiges älter und zunächst kaum verwandt mutet die letzte Erweiterung zum Film *Gremlins* an. Da im nächsten Jahr aber mit der Veröffentlichung eines dritten Films mit den knuffig-hässlichen Monstern gerechnet werden kann, kann dieser Lego-Release schon mal als erste Vermarktung gesehen werden. Natürlich ist das nichts Schlechtes, zeigt aber, wie clever Warner Bros. und Lego ihr *Dimensions*-Format auszubauen wissen.

Explosive Vierer-Action

Dabei sind neue Bausätze und damit verbundene Levels nicht das Einzige, was die Macher mit *Lego Dimensions* im Programm haben. Im *Ghostbusters*-Paket enthalten ist beispielsweise auch ein Multiplayer-Modus, in dem ihr gegen drei andere Spieler antreten könnt – bislang glänzten *Lego*-Titel oft nur durch ihre harmlose Koop-Variante des Hauptspiels. Neben dem allseits bekannten Capture the Flag sorgt hier vor allem ein neuer Modus namens Tick-Tack Boom für Spielspaß. Hier muss ein Spieler versuchen, eine Bombe an seine Kontrahenten weiterzugeben, ehe diese mit lautem Getöse in die Luft fliegt. Wer sich am besten zu verstecken weiß und somit dem Schaden entgeht, ist Sieger. Echte Innovationen sollte aber keiner erwarten: *Lego Dimensions* fährt ganz klar die sicherste Schiene, auf der man ein Franchise bewegen kann.

Marco Cabibbo



Auch wenn sämtliche Helden den typischen Lego-Look aufweisen, kann man stets erkennen, aus welcher Serie oder welchem Spiel sie entnommen wurden.

Große Story-Packs wie dieses werden knapp 40 Euro kosten.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Spielzeug, das lebendig wird – nach wie ein vor ein wunderschöner Gedanke."

Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie mir *Skylanders* 2010 zum ersten Mal vorgestellt wurde. Damals dachte ich mir zwar schon, dass die Idee für reißende Umsätze sorgen wird, aber dass das Toys-to-life-Konzept dermaßen durch die Decke gehen wird, war für mich kaum vorstellbar. *Lego Dimensions* ist zwar recht spät ins Rennen gestartet, hat aber schon jetzt seine feste Sparte gefunden. Insofern dürfte jeder Fan wissen, was ihn erwartet: Klassische *Lego*-Rätselkost, gepaart mit Unmengen von beliebten Franchises. Wer bis zum November wirklich alle Inhalte besitzen möchte, sollte aber jetzt schon mal anfangen, genügend Geld beiseite zu legen. Wohl auch schon für das kommende Jahr, denn Warner Bros. wird eine so erfolgreiche Marke wohl ungern frühzeitig an den Nagel hängen und uns noch mit weiteren Zusatz-Paketen erfreuen.

Im nächsten Jahr im Kino, jetzt schon im Spiel: Der Mogwai Gizmo und sein schuppiger wie fieser Irokesen-Sprössling.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Skylanders: Superchargers
Termin: 27. September/18. November 2016

Screen-Info: Alle Bilder stammen von den Entwicklern selbst und geben wider, was für putzige Figuren ihr bald zusammenbauen dürft.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SKYLANDERS IMAGINATORS

Action-Adventure Kein Herbst ohne neues *Skylanders*-Abenteuer! 2016 hört es auf den Namen *Skylanders Imaginators* und hat niemand anderen als Crash Bandicoot an Bord!

Der kunterbunte Grafikstil des Spiels kann sich echt sehen lassen. Die Animationen der Figuren wirken zudem sehr natürlich und es ist oft viel am Bildschirm los.

Der Humor des Spiels ist wohl wieder einmal Geschmacksache, stellt aber ikonische Figuren wie Dr. Neo Cortex in einigen Szenen gekonnt in den Mittelpunkt.

Man vergisst es öfters einmal, weil die Prioritäten der Serie woanders liegen, aber *Skylanders* verfügt tatsächlich über eine Geschichte, die fortlaufend im Rahmen der diversen Ableger erzählt wird. Auch im neuen Teil *Skylanders Imaginators* wird sie wieder einmal genutzt, um die neuen Gameplay-Features des Spiels einzubetten. Serien-Bösewicht Kaos entdeckt die Kräfte einer uralten, untergegangenen Zivilisation und nutzt diese, um eine Armee sogenannter Doomlander zusammenzustellen und damit die Herrschaft über die Skylands an sich zu reißen. Das kann Kaos' Widersacher Eon natürlich nicht zulassen und schickt sogenannte Senseis ins Rennen, um dem Treiben der Fieslinge Einhalt zu gebieten. Bei diesen handelt es sich einerseits um neue Skylander-Plastikhelden, andererseits um aus den Vorgängern bekannte Bösewichte, welche sich wie üblich per Portal ins Spiel übertragen lassen (gemeinsam mit allen anderen knapp 300 bisher erschienenen Kunststoff-Heroen). Ihnen allein ist es jedoch neben exklusiven Super-Attacken vorbehalten, selbst erstellten Skylandern neue Fähigkeiten beizubringen und sie im Erfahrungslevel aufsteigen zu lassen. Moment mal, selbst erstellte Skylander? Richtig – als zweite Neuerung neben den Senseis hat es erstmals ein Figuren-Editor ins Spiel geschafft. Aus zahlreichen Ausrüstungsgegenständen, Gesichtern, Schmuck-Items, Körperformen und mehr basteln wir uns hier einen Helden ganz nach unserem Geschmack zusammen. Aber auch diese Figuren benötigen natürlich wieder einmal ein Gegenstück in der echten Welt, welches wir auf dem dem Spiel beiliegenden Portal platzieren müssen. Dafür dienen die sogenannten Kreations-Kristalle, welche die Daten aus dem Figuren-Editor speichern und es somit erlauben, unseren Helden mitzunehmen und ihn zum Beispiel auch auf der Konsole eines Freundes zu verwenden. Ebenso werden wie üblich Daten wie der Erfahrungslevel und andere wichtige Spieldaten auf der Figur gespeichert.

Sämtliche Skylander-Figuren der älteren Editionen können auch in *Imaginators* genutzt werden. Na, wie viele unserer Leser haben eine vollständige Sammlung zu Hause?

Figuren wie Dr. Cortex treten als sogenannte Sensei-Skylander auf. Dank ihrer Hilfe lernen normale Skylander neue Fähigkeiten und steigen im Erfahrungslevel auf.

Party-Crasher

Der definitiv wichtigste Sensei im *Imaginators*-Paket ist Crash Bandicoot – die Jump&Run-Ikone, welche dereinst auf der Playstation ihren Einstand feierte, wirbelt, hüpft und prügelt sich mit annähernd demselben Bewegungsset durch die kunterbunten *Skylanders*-Levels, welches man auch aus seinen alten Abenteuern kennt. Nett! Auch sein Widersacher Dr. Neo Cortex ist mit an Bord und sorgt für jede Menge Ärger.

Altbekanntes im neuen Gewand

Auf der Gamescom durften wir sowohl als selbstgebastelter Held als auch in Gestalt von Crash Bandicoot einen Level unsicher machen, welcher sich stark an dem orientierte, was man aus den ersten drei Abenteuern rund um den durchgeknallten Beuteldachs kennt – passenderweise sammelten wir also Äpfel, rannten vor uns verfolgenden Felsen weg und mehr. Am *Skylanders*-Gameplay selbst ändert sich wieder einmal relativ wenig. Wir erforschen also die Levels, suchen nach versteckten Gegenständen, meistern relativ einfache Sprungpassagen und prügeln uns in großer Regelmäßigkeit mit teils sehr großen Gegnerwellen. Das funktioniert alles, haut uns aber auch nicht aus den Latschen. Schön sind allerdings die Spezialattacken der Senseis, die zwar spielerisch keinen großen Einfluss haben, aber cool inszeniert sind. Außerdem ist es nett, zu sehen, wie ein vorher im Editor zusammengebastelter Skylander auf dem Feld zum Einsatz kommt. Wir durften unseren Helden, bevor es losging, nämlich selbst zusammenstellen. So wählten wir Stimme, Aussehen, Angriffsarten und mehr und freuten uns ob der wirklich großen Anzahl an Individualisierungsmöglichkeiten, die uns offenstehen.

Please insert Coin

Worüber wir uns hingegen ganz und gar nicht freuen, ist die Tatsache, dass es mit dem Kauf des Spiels erneut nicht einmal ansatzweise getan ist. An allen Ecken und Enden warten versperrte Türen, Portale und andere Schlösser auf uns, die uns alles andere als subtil darauf hinweisen: „Wenn du alle Inhalte des Spiels sehen willst, musst du löhnen“. Durch die in verschiedene Elemente unterteilten Figuren – und in Zukunft anscheinend auch durch verschiedene Sensei-Klassen – bleiben uns Areale, Items und mehr vorenthalten, wenn wir nicht über eine Figur mit der entsprechenden Eigenschaft verfügen. Klar, das ist bei den *Skylanders* schon seit dem allerersten Abenteuer so, das heißt aber nicht, dass man es nicht nach wie vor kritisieren sollte – gerade angesichts der sehr jungen Zielgruppe.

Konsequente Fortsetzung

Aber Fans der Reihe wissen natürlich, worauf sie sich einlassen, und abgesehen von dieser fragwürdigen Geschäftspraktik dürfte es *Skylanders Imaginators* gelingen, das ohnehin robuste Gameplay-Gerüst des Spiels durch einige sinnvolle Verbesserungen weiter zu optimieren. Crash und Co. als Gaststars stellen zudem natürlich ein echtes Highlight dar, das bei so manchem Spieler für eine gehörige Portion nostalgische Gefühle sorgen dürfte. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Routinierte, aber wahrscheinlich gelungene Fortsetzung des *Skylanders*-Spielprinzips“

Ich bin kein Fan der Kinder-Abzocke, welche Spiele wie die *Skylanders*-Reihe, *Lego Dimensions* und das eingestellte *Disney Infinity* mit den teuren Plastik-Figuren unterstützen und der sich auch Nintendo mit den Amiibo angeschlossen hat. Ganz unabhängig davon hat es *Skylanders* aber geschafft, sich nach einem relativ schwachen ersten Teil zu einer definitiv nicht herausragenden, aber nett gemachten Hüpf- und Prügelsause für einige unterhaltsame Stunden zu entwickeln. *Imaginators* setzt diesen Trend fort und hat mit den Gaststars aus dem *Crash Bandicoot*-Universum natürlich ein ganz besonderes Highlight zu bieten. Fans werden wohl wieder einmal zufrieden sein.

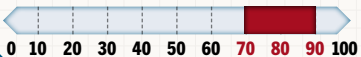
Crash Bandicoot erobert das *Skylanders*-Universum und verfügt über dieselben Moves, die man auch aus seinen Abenteuern kennt.

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Toys for Bob
Alternative: Lego Dimensions
Termin: 13. Oktober 2016

Screen-Info: Die Bilder, die auf diesen Seiten zu sehen sind, hat Activision anlässlich der Präsentation des Spiels auf der Gamescom 2016 veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ



YO-KAI WATCH 2

Rollenspiel Es hat sich noch lange nicht ausgegeistert: Im kommenden Jahr werden die Yo-kai wieder eure Nachbarschaft unsicher machen.

Das nennt man wohl ein Erfolgserlebnis: Allen Zweiflern zum Trotz hat sich das Rollenspiel *Yo-kai Watch* aus dem Hause Level-5 auch im Westen hervorragend bewiesen und wurde von 3DS-Besitzern freudig angenommen. Ein nicht selbstverständlicher Achtungserfolg, weist das RPG rund um seine japanischen Geister zum Sammeln doch enorme Ähnlichkeiten mit dem bisherigen Platzhirsch *Pokémon* auf. Im Frühjahr 2017 soll *Yo-kai Watch 2* bei uns erscheinen, anspielen durften wir es aber bereits auf der Gamescom. Zum zweiten Mal, wohlgemerkt, denn bereits Anfang 2015 haben wir uns die Importversion von *Yo-kai Watch 2* besorgt und euch das Spiel in einer ersten Preview (Ausgabe 01/2015) vorgestellt.

Das ist mal eine dicke Katze! Normale Menschen ohne eine Yo-kai Watch können die Geister aber nicht sehen. Sonst wäre wohl schnell der Tierschutz vor Ort.

Um in neue Gefilde vorzustoßen, werdet ihr mit dem Zug reisen können. Immer mit dabei ist Whisper, der euch mit Rat und Tat zur Seite steht. Oder schwebt.

Gedächtnislücke

Wie schon bei *Pokémon*, wo jedes neue Abenteuer mit einem identischen Start beginnt, wirkt auch bei *Yo-kai Watch 2* vieles so vertraut wie im Vorgänger. Abermals seid ihr als 10-jähriger Junge oder gleichaltriges Mädchen unterwegs und genießt euer unbeschwertes Vorstadtleben. Der Schein trügt jedoch, denn über Nacht sind mehrere mächtige Yo-kai-Geister über Lenzhausen erschienen und haben sowohl eure Erinnerungen als auch die eurer befreundeten Yo-kai gelöscht – alles, was ihr im ersten Teil erlebt habt, wurde aus eurem Gedächtnis getilgt. Erst als euch eure Freunde Bär und Freddy ihre schicken Mega-Armbanduhren präsentieren, wird euch im Unterbewusstsein klar, dass hier etwas nicht stimmt. Als ihr dann noch in einem mysteriösen Krämerladen eure eigene Uhr und euren alten Geistergefährten Whisper wiedertrefft, wird klar, dass hier etwas nicht ganz koscher ist. Um das erneute Suchen, Bekämpfen und Anfreunden mit herumstreifenden Yo-kai kommt ihr daher nicht herum. Eine wahre Herkulesaufgabe, denn insgesamt könnt ihr in *Yo-kai Watch 2* über 350 verschiedene Geister finden. Welche davon ihr im Verlauf der Story trefft, hängt von der gespielten Version ab. In *Bony Spirits* wird es ebenso exklusive Yo-kai geben wie im Gegenstück *Fleshy Souls*. Was für einen Namen die Spiele in hiesigen Gefilden tragen werden, ist aktuell noch nicht bekannt.

Wer schon seinen Spaß daran hatte, die detaillierte Spielwelt des ersten Teils zu erkunden, kommt in *Yo-kai Watch 2* so richtig auf seine Kosten. Neben den bereits bekannten Stadtvierteln könnt ihr mit dem Zug nun sogar eine ländliche Gegend voller grüner Reisplantagen oder ein sonniges Stadtviertel besuchen, welches sehr stark an die Küstengegend von San Francisco erinnert. Sogar ein Trip in die Vergangenheit ist möglich: per Zeitreise verschlägt es euch in das Lenzhausen der 1950er-Jahre. Nur dort könnt ihr dann auch spezielle, besonders altmodische Yo-kai fangen oder Quests lösen, um schiefgelaufene Ereignisse in der Gegenwart wieder zu korrigieren. Das funktioniert nicht immer mit reiner Diplomatie, weshalb oft eure verbündeten Yo-kai in den Kampf geschickt werden müssen. In gewohnter Weise könnt ihr bis zu sechs Fabelwesen auf einem Rad platzieren, von denen immer drei aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen. Bringt das aktuelle Trio mal keinen Erfolg, dreht ihr fix an der Scheibe, holt die anderen Yo-kai nach vorne und kümmert euch währenddessen um angeschlagene Schützlinge. Hierzu löst ihr auf dem Touchscreen kleine Minispielchen, etwa das Nachzeichnen von Linien oder das Wegwischen von Rauch. Auf dieselbe Art aktiviert ihr auch die Spezialattacken eurer Yo-kai-Freunde. Mit welchen Angriffen sie nach vorne preschen, könnt ihr aber nach wie vor nicht selbst bestimmen.

Geisterjagd zu viert

Kam *Yo-kai Watch* bislang nur für Einzelspieler in Frage, dürfen im zweiten Teil gleich mehrere Spieler Lenzhausen unsicher machen. Mit bis zu drei Freunden könnt ihr etwa gemeinsam Jagd auf dämonische Yo-kai machen, welche nachts die Straßen unsicher machen. Im Gegensatz zum Hauptspiel wählt hier jeder Teilnehmer ein Yo-kai und kontrolliert es direkt – es läuft also betont actionreicher ab. Möchtet ihr lieber eure taktische Finesse auf die Probe stellen, dürft ihr auch in einem regulären Versus-Modus gegen einen Kontrahenten antreten. Selbst wenn euch viele Orte und Personen noch aus dem ersten Teil bekannt sind, solltet ihr in *Yo-kai Watch 2* mehr sehen als nur ein simples Update. Haufenweise neue Yo-kai, Spielmodi und natürlich eine neue Hintergrundstory sollten mehr als genügend Gründe dafür sein, Lenzhausen einen weiteren Besuch abzustatten.

Marco Cabibbo

***Yo-kai Watch* ist durch und durch japanisch. Da ist es wohl auch kein Wunder, dass sich das Setting der 1950er optisch deutlich von unserem unterscheidet.**

Schon im ersten Teil war er so was wie das Pikachu von *Yo-kai Watch*, nun hat er auch in Zwischensequenzen seinen großen Auftritt: Geisterkater Jibanyan!

Riesige Yo-kai wie dieses amüsierte Skelett können sich nicht eurer Truppe anschließen. Und mit Essen lässt sich das Knochgerippe wohl eh nicht locken.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Schön zu sehen, dass Nintendo weiter an die Yo-kai glaubt. Guuut gemacht!“

Yo-kai Watch hat mir dank seiner detaillierten Spielwelt, den schön gestalteten Figuren und den Unmengen an Quests sofort gefallen. Bereits unsere Importversion befand sich deutlich länger im 3DS-Modulschacht als geplant. Umso schöner ist, dass ich offensichtlich nicht der Einzige bin, der von den kleinen Geistern begeistert ist und im nächsten Jahr wieder auf die Suche gehen wird. Zwar dauert es noch ein bisschen, bis das Spiel im Frühjahr erscheint, aber dazwischen erscheint ja noch das neue *Pokémon*. Obwohl ich mir gar nicht mehr so sicher bin, ob das in diesem Fall nur der Appetithappen ist.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
Alternative: Yo-kai Watch
Termin: Frühjahr 2017

Screen-Info: Alle Screenshots dieser Preview stammen aus der US-Version, welche bereits am 30. September in Nordamerika erscheinen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO PARTY STAR RUSH

Geschicklichkeit Entgegen der Norm: Der neue 3DS-Ableger stellt einige Serien-Traditionen auf den Kopf und sorgt so für frischen Wind in der Mario-Fete. Wir haben einen Probelauf gemacht.

Die Boss-Minispiele sind aufwendiger gemacht als die normalen Spielchen und dienen als Haupteinnahmequelle für die begehrten Sterne.

In Toad-Tour startet ihr zwar immer als Toad, könnt aber Mario, Luigi, Donkey Kong und Co. als Partner auf dem Spielbrett anwerben. Sie helfen euch dann fortan.

Während die Mario-Fete grundsätzlich eher auf Nintendos Heimkonsolen zu Hause ist, darf seit dem GBA hin und wieder auch auf Handhelds gefeiert werden. Qualitativ konnte der Partyspaß für unterwegs bisher aber meist nicht mit den nummerierten Hauptspielen mithalten – so auch *Mario Party: Island Tour*, das trotz guter Ideen „nur" gut war. Das hält Nintendo aber nicht davon ab, es mit *Mario Party Star Rush* noch mal auf dem 3DS zu versuchen, und erneut haben die Japaner gute Ideen parat. Wir haben eine fast fertige Fassung der Handheld-Feier auf der Gamescom etwa eine halbe Stunde lang ausprobiert und hatten unseren Spaß dabei.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Die frischen Ideen bringen wertvolle neue Impulse in die langjährige Reihe."

Furchtbar lange konnte ich *Mario Party Star Rush* zwar nicht ausprobieren, doch beim Anspielen wurde ich durchgehend gut unterhalten. Wer *Mario Party* kennt, weiß aber natürlich, dass der Langzeitspaß stark von der Qualität und der Abwechslung der Minispiele abhängt. Gut ist auf jeden Fall, dass die Spielbretter in Toad-Tour passend zu ihrem jeweiligen Thema verschiedene Hindernisse und Bosse bieten, wodurch hoffentlich nicht so schnell Eintönigkeit herrscht. Die Änderung von festen Pfaden hin zu einer deutlich offeneren Spielbrett-Struktur sowie das gleichzeitige Würfeln und Ziehen aller Spieler gefallen mir schon jetzt sehr gut.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario Party: Island Tour
Termin: 07. Oktober 2016

Screen-Info: Die Bilder hier stammen direkt von Nintendo und geben die Optik der 3DS-Party adäquat wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 85 90 100

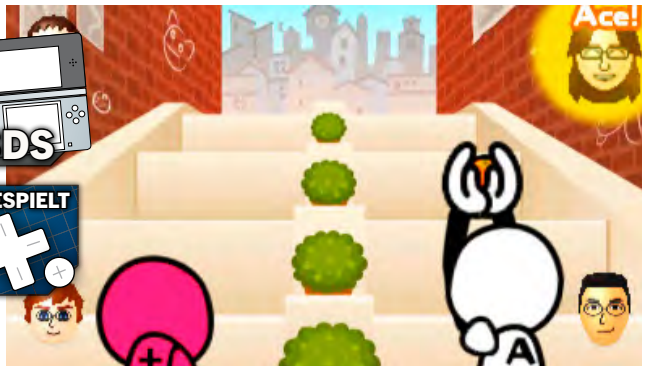
Mehr Freiheit, kaum Wartezeit

Zunächst haben wir uns mit dem Haupt-Modus „Toad-Tour" beschäftigt, bei dem bis zu vier Spieler im Kampf um die meisten Sterne gegeneinander antreten. Da alle Spieler in diesem Modus gleichzeitig würfeln und auch gleichzeitig ziehen, geht die Party angenehm flott vonstatten und öde Wartezeiten sind quasi nie vorhanden. Anders als in bisherigen *Mario Party*-Teilen bestehen die Spielbretter hier aber nicht aus vorgegebenen Pfaden, die eure Figuren entlanglaufen, sondern aus vielen aneinander liegenden Quadraten. Wir können unseren Weg somit selbst planen, müssen aber stets die gewürfelte Entfernung komplett laufen. Das Ziel besteht darin, möglichst fix zu den Bossen eines Spielbretts zu gelangen, um denen dann in besonderen Boss-Minispielen ihre Sterne abzujagen. Weitere Sterne können wir uns auch durch andere Mittel verdienen, etwa mit dem Einsammeln von Münzen.

Außerdem konnten wir einen Probelauf mit dem „Münzenrennen"-Modus machen, in dem alle Spieler mehrere Runden über einen Rundkurs laufen – es gewinnt der erste im Ziel. Dabei absolvieren wir der Reihe nach verschiedene Minispiele und je mehr Münzen wir dabei einsacken, desto schneller bewegt sich unser Charakter auf die Ziellinie zu. Die Minispiele selbst bieten den üblichen Mix aus Geschicklichkeitseinlagen und Glücksfaktor, wobei die von uns probierten Spielchen durchaus für Laune sorgen. Ob das für alle Minispiele in *Star Rush* gilt, muss sich aber im Test kommende Ausgabe zeigen.

Viktor Eippert

Ein Segen für alle Teilnehmer: In *Mario Party Star Rush* würfeln alle Spieler gleichzeitig und auch die Figuren bewegen sich dann zugleich.



Dieses Minispiel ist auch in der Demo enthalten, welche man sich gratis auf den 3DS laden kann und erfordert, dass wir die Treppe herunterplumpsendes Obst fangen.

Inhaltlich haben die Rhythmus-Minispiele nicht das Geringste miteinander zu tun. Sie kommen zudem extrem simpel, aber ausgesprochen unterhaltsam präsentiert daher.

RHYTHM PARADISE MEGAMIX

Geschicklichkeit Wer denkt, simpler, durchgeknallter und spaßiger als *Wario Ware* kann kein Spiel sein, kennt die *Rhythm Paradise*-Reihe noch nicht!

Oft wird uns die Einhaltung des Rhythmus ein wenig erleichtert, indem wir als Teil eines Kollektivs richtig reagieren müssen, sobald es an uns ist, zu agieren.

Stoppt die Presswerke, es gibt große Neuigkeiten: *Rhythm Paradise Megamix*, das Best-of der *Rhythm Paradise*-Reihe für den 3DS, enthält erstmals in der Seriengeschichte eine Geschichte, im Rahmen derer wir dem knuddeligen Fipsi zurück in seine Heimat helfen müssen! Was, das interessiert keinen, weil der Titel definitiv keine Handlung benötigt? Nun, das mag sein – aber immerhin scheint sie putzig präsentiert zu sein, und sie gibt dem ebenso simplen wie unterhaltsamen Gameplay einen netten Rahmen. Neben zahlreichen Rhythmus-Minispielen der bereits erschienenen Ableger der Serie erwarten uns auch 30 völlig neue Herausforderungen. Die Aufgabe ist aber immer exakt dieselbe: Im richtigen Moment wahlweise den A-Knopf drücken oder den Touchscreen berühren. Das war's. Nein, echt jetzt, das ist alles, was wir zu tun haben. Durch immer schnellere Abfolgen und die vollkommen abgedrehte Präsentation des Spiels macht dies aber deutlich mehr Spaß, als man glauben würde, und die Jagd nach Highscores motiviert. Übrigens dürfen wir zwischen dem angepassten Soundtrack und jenem des japanischen Originals wählen – sehr nett!

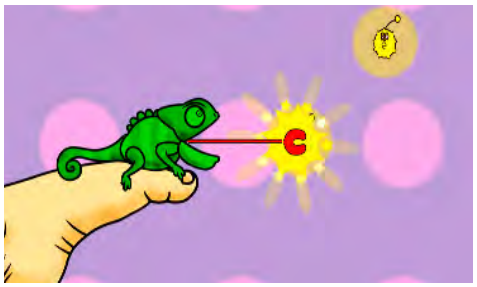
Rhythmus-Wettkampf

Wer schauen möchte, ob dieses Spielprinzip einem zusagt, kann das übrigens seit Anfang September dank einer im eShop des 3DS erhältlichen Demo tun und sich in fünf Rhythmus-Aufgaben austoben. Dort noch nicht enthalten ist der Mehrspielermodus, bei dem wir im fertigen Spiel gegen drei Mitstreiter in Musik-Herausforderungen antreten dürfen. Übrigens benötigt dabei nur ein Teilnehmer eine Kopie des Spiels, die anderen können sich die benötigten Daten einfach auf ihren jeweiligen Handheld laden. Ein schöner, simpler Spaß für Zwischendurch! **Lukas Schmid**

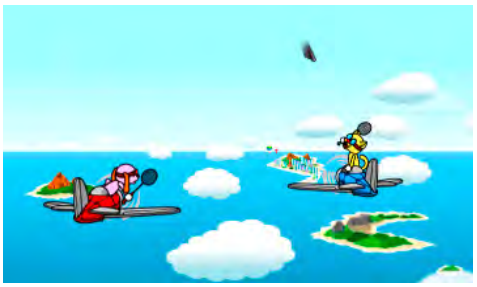
MEINUNG
Lukas Schmid

„Extrem simpel, völlig banane, aber auch richtig unterhaltsam – ich freu' mich drauf!"

Mann kann es kaum glauben, aber im Vergleich zum ohnehin bereits sehr, sehr simpel gestrickten *Wario Ware* kommt *Rhythm Paradise Megamix* noch einmal reduzierter daher – an der Ein-Knopf-Aufgabe, die man erfüllt, ändert sich nämlich nix, egal, welche der Rhythmus-Minispiele man gerade vor sich hat. Man mag aber gar nicht glauben, wie viel Spaß es macht, im richtigen Moment den Knopf zu drücken beziehungsweise den Touchscreen zu berühren und zu beobachten, was für ein bescheuertes Geschehen sich da vor einem entfaltet. Klar, für lange Spielesessions ist das nix, als launige Highscore-Jagd für Zwischendurch ist es aber mehr als gut geeignet.



Insgesamt warten 30 völlig neue Minispiele wie dieses hier darauf, selbst Veteranen vor neue Rhythmus-Aufgaben zu stellen.



Ein Großteil der Aufgaben ist aber bereits bekannt. Dieses launige Tennis-Match in luftigen Höhen kennen wir von der Wii.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers
Termin: 21. Oktober 2016

Screen-Info: Nintendo hat die Bilder veröffentlicht, die auf dieser Seite zu sehen sind. Wenig überraschend sieht das Spiel in Bewegung ziemlich genauso aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Wir sehen: Mario, der beim Fußballspielen böse dreinschaut. Anders als bei den *Mario Smash Football*-Spielen treten hier wie im echten Sport elf Mann pro Team an.

Wir sehen: Mario, der beim Tennisspielen böse dreinschaut. Das Gameplay wird sich an *Mario Tennis: World Tour* orientieren und auch 2-versus-2-Duelle erlauben.

MARIO SPORTS SUPERSTARS

Sportspiel Wer sich eine stattliche Plauze wie Super Mario anfrisst, kommt um regelmäßigen Sport nicht herum – und am 3DS tritt der Kult-Klempner gleich in mehreren Disziplinen zum Schwitzen an.

Wenn wir eines im Laufe unserer Zeit als Spieleredakteure für ein Nintendo-Magazin gelernt haben, dann das: Sport ist eine todernste Sache. Oder wie sonst ist es zu erklären, dass Mario in zahlreichen seiner virtuellen Sport-Ausflüge – von *Mario Smash Football* über *Mario Sports Mix* und jetzt eben *Mario Sports Superstars* – prinzipiell dreinguckt, als hätte ihm jemand ins Müsli gespuckt?

Fünfkampf im Pilzkönigreich

Dabei gibt es ja eigentlich Grund zur Freude, denn *Mario Sports Superstars* verspricht, jede Menge unterschiedliche Bewegungsaktivitäten in einem gelungenen Paket auf den Nintendo 3DS zu bringen. Anders als beim Quasi-Vorgänger *Mario Sports Mix* ist diesmal nicht Square Enix am Entwickler-Ruder, sondern es sind Bandai Namco und Camelot (die durch die *Mario Golf*- und die *Mario Tennis*-Spiele schon viel Pilzkönigreich-Sport-Erfahrung gesammelt haben). Insgesamt können wir uns auf fünf Disziplinen freuen, in denen wir uns entweder alleine oder im Wettkampf mit Freunden (lokal oder online) messen können: Tennis, Golf, Pferderennen, Baseball und Fußball. Mit den Minispielen eines *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* sind die Sportarten dabei nur bedingt vergleichbar. Schließlich handelt es sich um vollwertige Umsetzungen der verschiedenen Disziplinen, die in Sachen Spieltiefe den Einzelsportart-Titeln wie *Mario Tennis: World Tour* oder *Mario Golf: Toadstool Tour* in kaum etwas nachstehen sollen. Das bedeutet also, dass wir für jede Sportart ein entsprechendes Regelset lernen und versuchen müssen, am Feld, am Kurs beziehungsweise der Rennbahn unser Bestes zu geben.

Pilzkönigreich-Allstars am Start

Über die genauen Inhalte, inwieweit etwa die Disziplinen in Untermodi unterteilt sind, ist derzeit noch nicht allzu viel bekannt. Wir wissen aber, dass wir neben einem übel gelaunten Mario unter anderem mit Luigi, Peach, Bowser, Yoshi, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Baby Mario, Baby Luigi sowie zahlreichen weiteren Bewohnern des Pilzkönigreichs um den Sieg ringen können. *Mario Sports Superstars* wird bestimmt kein herausragend tiefgründiger, aber ein unterhaltsamer Sportspaß für den 3DS – und gerüchteweise auch für Nintendos mysteriöse NX-Konsole.

Lukas Schmid

Wir sehen: Mario, der beim Reiten böse dreinschaut. Wie genau diese Sportart spielerisch umgesetzt wird, ist noch nicht klar – so wie viele andere Aspekte des Spiels.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein Spiel, auf das wohl niemand gewartet hat, dass aber bestimmt viel Laune machen wird“

Wir sehen über mir: Mario, der diesen Golfball eindeutig überhaupt nicht leiden kann – oder meinen Kopf. Man weiß es nicht so genau. Abgesehen vom unerklärlichen Dauerzorn des Kult-Klempners aber verspricht *Mario Sports Superstars* jede Menge Spaß zu verbreiten. Ich finde es gut, dass man sich diesmal nicht auf maue Minispiele beschränkt, sondern ein Spielgefühl bietet, welches echte Tiefe und Anspruch bereitzustellen scheint. Das ist der Grund, warum ich mit den *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*-Ablegern bis heute nicht wirklich warm geworden bin. Sehr gespannt bin ich zudem, ob sich die NX-Gerüchte bewahrheiten – überraschen würde mich ein Release auf der neuen Konsole nicht.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot/Bandai Namco
Alternative: Mario & Sonic b. d. Olymp. Spielen: Rio …
Termin: Frühjahr 2017

Screen-Info: Die Bilder hat Nintendo anlässlich der Enthüllung des Spiels veröffentlicht. Sie sehen aus, als wären sie technisch ein wenig geschönt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Im 3DS-Abenteuer soll es mehr zeitkritische Herausforderungen geben. Hier muss man etwa die goldenen Eicheln zerspringen lassen, ehe sie aus dem Bild verschwinden.

An machen Stellen werden beide 3DS-Bildschirme genutzt, was zu mehr Vertikalität im Level-Aufbau führt. Eine gute Idee, um die Eigenheiten des 3DS für das neue *Pikmin* zu nutzen.

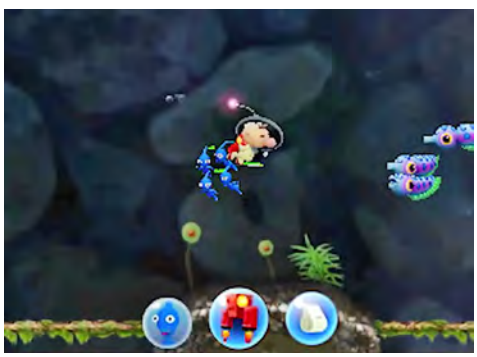
PIKMIN
FÜR NINTENDO 3DS

Adventure Die fleißigen Pikmin verschlägt es nächstes Jahr erstmals auch auf Nintendos Handheld-Konsole.

Im Rahmen der Nintendo Direct am 1. September wurden so einige 3DS-Spiele angekündigt. Das zweifelsfrei überraschendste war dabei sicherlich ein neues *Pikmin*-Spiel, das bisher noch keinen finalen Titel hat und die Strategiereihe erstmals auf eine Mobil-Konsole transferiert. Im 3DS-Ableger steuert ihr Captain Olimar und nehmt wie gewohnt verschiedene Pikmin unter eure Fittiche. Die kleinen Kerlchen versammelt ihr mittels Pfeife um Olimar oder werft sie mit einem Tippen auf den Touchscreen an eine gewünschte Stelle, damit sie dort Hindernisse aus dem Weg räumen, Gegner aufs Korn nehmen oder wertvolle Gegenstände abtransportieren. Pikmin verschiedener Gattungen verfügen dabei über bestimmte Stärken und Schwächen sowie besondere Fähigkeiten. Blaue Pikmin können etwa als einzige im Wasser agieren, rote sind immun gegen Feuer und gelben Pikmin macht Elektrizität nichts aus und ihr könnt sie höher werfen. Das kennt man alles so schon aus den Heimkonsolen-Ablegern.

Vertraut und doch anders

Der größte Unterschied im Handheld-Ableger ist dessen Perspektive, denn hier spielt sich alles in 2D ab. Anders als in bisherigen Teilen geht es also weniger darum, seine Pikmin-Schar clever und möglichst zeitgleich über die Karte zu dirigieren, sondern eher darum, heil durch den Level zu gelangen und unter Zeitdruck knifflige Situationen zu meistern. **Viktor Eippert**



Wie gewohnt, brillieren verschiedene Pikmin-Typen bei unterschiedlichen Aufgaben – blaue Pikmin etwa im Wasser.

Neben den üblichen Kämpfen mit gewöhnlichen Gegnern wird es allem Anschein nach auch Bosskämpfe geben.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Für mehr *Pikmin* bin ich immer zu haben – auch als Sidescroller für 3DS!"

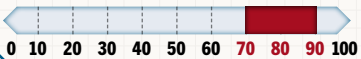
Was für eine nette Überraschung! Seit ich *Pikmin 3* inklusive aller Download-Inhalte für Wii U regelrecht verschlungen habe, warte ich bereits auf den nächsten Teil. Zugegeben, eigentlich hatte ich mich eher auf *Pikmin 4* gefreut, aber hey, gegen einen 3DS-Ableger spricht für mich nichts. Es ist zwar jetzt schon klar, dass sich das 3DS-Spiel durch die geänderte Perspektive weniger strategisch spielen wird als die Heimkonsolen-Vorbilder, doch das bisher Gezeigte wirkt trotzdem spaßig. Und durch die Nutzung der beiden Bildschirme und andere Eigenheiten des 3DS können die Entwickler schließlich auch frische Ideen umsetzen. *Pikmin 4* für NX hätte ich trotzdem gerne möglichst bald.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Pikmin 3 (Wii U)
Termin: 2017

Screen-Info: Die Bilder entstammen der Nintendo-Direct-Präsentation von Anfang September. Wir rechnen nicht mit einer Veränderung der Grafik bis zum Release.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

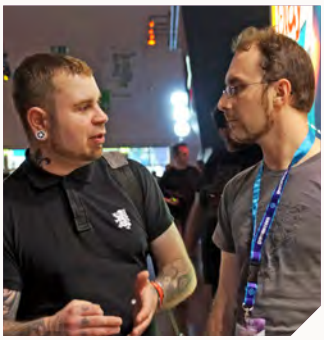
1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Fire Emblem Fates (3DS), The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (Wii U) – ja, immer noch …
Schaut gerade: Grimm – Staffeln 1 & 2
Hört gerade: Taylor Davis – Zelda-Medley
Und sonst: An dieser Stelle noch ein schöner Gruß an alle Leser, die uns beim Meet & Greet auf der Gamescom getroffen haben. Es war wie immer schön, mit euch zu labern, und ich habe mich besonders darüber gefreut, ein paar bekannte Gesichter zu sehen. Schade nur, dass Nintendos Spieleangebot nicht so üppig war.



BENJAMIN KEGEL (34, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Deus Ex: Mankind Divided (PC), AM2R (PC), Resident Evil 4 (das neueste Remaster für die Xbox One).
Schaut gerade: nix, weil Deus Ex
Hört gerade: nix, weil Deus Ex. Hallo?!
Und sonst: Ich kann die Unterlassungserklärungen vonseiten Nintendo bezüglich nicht lizenzierter Fan-Projekte mit Nintendo-Charakteren ja verstehen – aber ich finde die Notwendigkeit dieser Klagen einfach sehr schade. Das ist so, als würde man auf eine Liebeserklärung mit einer Ohrfeige antworten. Irgendwie tragisch.

MARCO CABIBBO (32, Redakteur)

Spielt gerade: Ambition of the Slimes (3DS), AM2R (PC)
Schaut gerade: House of Cards Season 4
Hört gerade: The Sword – Low Ground
Und sonst: Während meines Sommerurlaubes – direkt im Anschluss an die Gamescom – hat es mich wieder einmal ins schöne Phantasialand verschlagen. Trotz enormer Temperaturen und ausgefallener Wasserbahnen hatte ich erneut viel Spaß. Vor allem Maus-au-Chocolat könnte ich immer wieder fahren und an meinem High Score feilen.

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)

Spielt gerade: Phoenix Wright AA: S. o. J.
Schaut gerade: Grimm: Season 5
Liest gerade: Dürrenmatt – Der Verdacht
Und sonst: Ab in den Urlaub! Wenige Stunden nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe geht es für mich und meine Liebste erst für eine Woche nach Italien, dann eine weitere Woche nach Griechenland. Yay! In Italien treffe ich mich zudem mit meinem besten Freund und wir machen im schönen Arco zusammen ein paar Felswände unsicher. Doppel-Yay! Und danach geht's ab ins Wasser. Dreifach-Yay!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

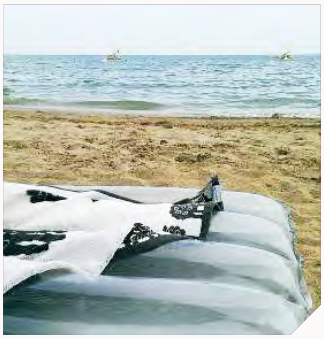
Liest gerade: T. C. Boyle - Drop City
Schaut gerade: The Night Manager
Hört gerade: V.A. – Mod Jazz
The Wipers – Youth of America
Und sonst: Endlich, es ist September. Nicht nur muss man sich seltener vor Tagen mit mittleren Temperaturen von über 30 Grad fürchten, nein, es gibt auch schon überall das leckere Weihnachtsgebäck. Spekulatius, Lebkuchen, Dominosteine, das ganze Programm. Warum haben eigentlich die Weihnachtsmärkte noch nicht offen?

STEFANIE ZEHETBAUER (37, Layouterin)

Spielt gerade: Octodad: Dadliest Catch
Schaut gerade: Fargo: 2 Season
Hört gerade: Boss RC-202
Und sonst: Nachdem die Wände der neuen Wohnung in Weiß erstrahlen, muss wärmende Gemütlichkeit Einzug halten. Deshalb schmetterte kürzlich, vermutlich das erste mal seit 1956, fetter Traktorsound durch die schmalen Gassen von Downtown. Zur Belohnung der freundlichen Helfer, Unterhaltung der Nachbarn und Feier des Tages gab es des Nächtens Feuer aus der Schüssel vorm Haus. Blockparty Brooklynstyle!

LAUREEN EGGMANN (23, freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant (3DS)
Nascht gerade: italienisches Eis
Isst gerade: Pizza in Italien
Und sonst: Gammel ich gerade im Urlaub in der Nähe von Venedig. Schön am Meer chillen, jeden Tag Pizza mampfen, danach noch ein Eis schlabbern und dann vor lauter Essen ins Fresskoma fallen. Muss nur aufpassen, dass ich mir in der Hitze keinen Sonnenbrand hole. Ich bin irgendwie immer noch rot vom letzten vor zwei Monaten. Verdammter Kellerkind-Teint.



JOHANNES GEHRLING (25, Praktikant)

Spielt gerade: Dragon Quest VII (3DS), Banjo-Tooie (N64), GTA 5 (PS3)
Schaut gerade: Modern Family, House of Cards
Hört gerade: Eminem, Excision
Und sonst: Mein Praktikum geht diesen Monat schon zu Ende – Wahnsinn, wie schnell die Zeit hier vergangen ist! Zum Glück bleibe ich danach aber als freier Mitarbeiter im Team, ansonsten hätte ich mich hier an meinem letzten Tag auch an die Wii U gekettet und Vik angefleht, bleiben zu dürfen. Ich will hier nicht weg!

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

TOP-TITEL	Ace Attorney: Spirits of Jus.	Dragon Quest VII: Frag. d. Verg.	Ambition of the Slimes	Axiom Verge
FLOP-TITEL	Metroid Prime: Fed. Force	Metroid Prime: Fed. Force	-	-

Dragon Quest VII: Frag. d. Verg. (3DS)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 42

Ich bin – wie wohl die meisten Spieler in Europa – mit dem achten Teil in die *Dragon Quest*-Reihe eingestiegen und seitdem den liebevoll gemachten Abenteuern sehr zugetan. Teil sieben gefällt mir ergo auch sehr gut! **8**

Was habe ich mich damals als Serienfan gefreut, als die Lokalisierung des siebten und achten Teils für 3DS angekündigt wurde. Teil 7 mag zwar nicht perfekt sein, aber trotzdem ein grandioses Rollenspiel! **9**

In *Dragon Quest* bin ich nicht wirklich reingekommen – vielleicht liegt das zum Teil daran, dass die Serie hierzulande immer einen schweren Stand hatte. Gelungen ist die 3DS-Neuauflage aber definitiv. **7**

Ich hab damals das Original auf meiner US-importfähigen Playstation gezockt und fand es eigentlich klasse. Es hat mich nur irgendwann mit seinem schieren Umfang erschlagen. Vielleicht probiere ich es jetzt doch noch mal! **8**

Metroid Prime: Fed. Force (3DS)
∅ Wertung: 4,5 // Test S. 46

Ich war *Federation Force* gegenüber von Anfang an skeptisch eingestellt, und zur Überraschung von niemandem habe ich Recht behalten. Dieser mittelprächtige Schmalspur-Shooter wird dem großen Namen nicht gerecht. **3**

Wie schon ein paar Mal erwähnt, ging die *Metroid*-Reihe bisher eher an mir vorbei. Ein schwächelndes Spin-off ändert daran logischerweise erst recht nichts. Den Fans wünsche ich aber mal wieder einen Kracher! **4**

Ich hatte es schon befürchtet, im Test kam dann die Bestätigung: *Federation Force* ist zwar ein solider Koop-Shooter, doch die Stärken der *Metroid*-Serie fehlen hier vollkommen.
. **6**

Ich habe eine Zeitlang überlegt, ob ich *Federation Force* als meinen Flop des Monats abstrafen soll – es aber dann doch gelassen. Das arme Ding ist unschuldigerweise einfach der Blitzableiter für den Frust der *Metroid*-Fans. **5**

Ace Attorney – S.o.J. (3DS eShop)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 50

An die erste Trilogie und die darin erzählte Geschichte wird wohl kaum jemals ein neues *Ace Attorney*-Spiel heranreichen können. Aber auch *Spirit of Justice* ist wieder ein brillant geschriebenes, spannendes Abenteuer! **9**

Mit jedem neuen *Ace Attorney*, das erscheint, werde ich daran erinnert, dass ich schon lange in diese Serie einsteigen möchte. Und dann fehlt mir doch wieder die Zeit dafür. Was für ein Dilemma! **8**

Eine weitere Serie, in die ich selbst zwar nicht reingewachsen bin, von der ich aber viel halte. Vielleicht spring der Anwaltsfunke ja dieses Mal auf mich über. Reizen würde mich ja der Meiji-Ableger … **7**

Bei mir ist es genau wie bei Viktor – mit dem kleinen Unterschied, dass ich mich damit arrangiert habe, wohl nie in die Serie einzusteigen. Daher ziehe ich sie mir immer wieder mal als Let's-Play-Hintergrundbeschallung rein. **8**

Axiom Verge (Wii U eShop)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 54

Gut, vielleicht fehlt *Axiom Verge* der letzte kreative Funke, um qualitativ an das große Vorbild *Metroid* anzuschließen. Es ist aber verdammt nahe an Samus' Abenteuern dran und ein echt guter Metroidvania-Vertreter! **8**

Es ist schon irgendwie ironisch, dass ausgerechnet in der gleichen Ausgabe *Metroid Prime: Federation Force* und *Axiom Verge* getestet werden. Das erste ist *Metroid* nur im Namen das zweite in quasi allem anderen. **7**

Was *Federation Force* vermasselt, liefert *Axiom Verge*. Neben dem inoffiziellen Remake von *Metroid II* ist dieses Indie-Spiel wohl das beste Metroidvania, welches ihr euch derzeit für die Wii U laden könnt. **8**

Dumm und traurig. Also quasi draurig – das fasst perfekt meine Gefühlslage darüber zusammen, dass im 30ten *Metroid*-Jubiläumsjahr *Axiom Verge* und *AM2R* jeweils die besseren Metroids sind. Klare Kaufempfehlung! **8**

Super Paper Mario (Wii U VC)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 65

Super Paper Mario brach mit Serien-Traditionen, das Endergebnis war aber dennoch ein ungemein gutes Spiel – ganz anders also als im Fall von *Sticker Star*. Vor allem die emotionale Geschichte begeistert mich immer wieder! **8**

Hier haben wir einen tollen Mix aus Hüpfspaß und Rollenspiel und das garniert mit einer ordentlichen Schippe Nintendo-typischer guter Laune. Das macht auch auf der Wii U immer noch mächtig Spaß. **8**

Mario gab es schon in so vielen Facetten und fast immer hatte er Erfolg dabei. Bei jüngeren Titeln wie *Sticker Star* ging leider vieles in die Latzhose, Super Paper Mario hingegen wusste mit Innovationen zu begeistern. **8**

Wie so viele, viele Male hat Nintendo Mario mit diesem Spiel neu interpretiert. Und wie ebenfalls viele, viele Male ist ihnen das Experiment damals geglückt. Auch heute noch ein herrlich erfrischendes Teil! **8**

Zelda: Skyward Sword (Wii U VC)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 68

Auch ein enttäuschendes *Zelda*-Abenteuer ist nach wie vor ein gutes Spiel. Im Qualitäts-Spektrum der Reihe stellt *Skyward Sword* aber den Bodensatz dar und hatte neben der miesen Motion-Steuerung noch viele andere Probleme. **6**

Mag ja sein, dass *Sykward Sword* nicht zur Spitze der genialen Reihe mit Link gehört, doch ich sehe es nicht ganz so negativ wie meine lieben Meinungsmache-Nachbarn links und rechts von mir. **7**

Skyward Sword wird allgemein als Schandfleck der gesamten Serie bezeichnet. Klar, es spielt nicht weit oben mit, ist aber auf jeden Fall um Welten besser als etwa der unsägliche CDi-Titel *Skyward Sword*. **6**

Auf der langen Liste an *Zelda*-Spielen, die mich nicht interessieren, steht *Skyward Sword* … mit drauf. Würde ich diese nach Gähnwert sortieren (was ich nicht tue), wäre *Skyward Sword* wohl ziemlich weit oben. **6**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

NEUE FIGUREN!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Animal Crossing: Amiibo Festival, Animal Crossing: Happy Home Designer und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, NX, 3DS und Mobile. Stand: 7. September 2016.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2016		
Darksiders: Warmastered Edition	Nordic Games	25. Oktober 2016
Just Dance 2017	Ubisoft	Oktober 2016
Paper Mario: Color Splash	Nintendo	07. Oktober 2016
S. 28 Skylanders Imaginators	Activision	14. Oktober 2016
2016		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Rise: Race the Future	VD-Dev	Winter 2016
2017		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017
S. 22 Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	1. Quartal 2017
Weitere Ankündigungen		
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU 140	Double Fine	08. September 2016
NEU Alice in Wonderland	Brave Rock Games	08. September 2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Sommer 2016
S. 54 UPDATE Axiom Verge	BlitWorks	01. September 2016
Cryamore	Atlus	Sommer 2016
Demongion	Mobot Studios	Sommer 2016
Exile's End	XSEED	Sommer 2016
UPDATE Jotun: Valhalla Edition	Thunder Lotus	08. September 2016
UPDATE Noitu Love: Devolution	MP2 Games	September 2016
Over My Dead Body (For You)	DuneWorld Games	Oktober 2016
NEU Picross 3D	Nintendo	01. September 2016
NEU Quest of Dungeons	Upfall Studios	29. September 2016
NEU Rorrim	Nitrolic Games	08. September 2016
UPDATE Severed	Drinkbox Games	22. September 2016
NEU Shooty Space	RCMADIAX	15. September 2016
NEU Tetraminos	Sanuc Games	01. September 2016
NEU Touch Selections	RCMADIAX	08. September 2016
NEU Vektor Wars	Super Icon	08. September 2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
6180 the moon	Turtle Cream	2016
90's Arcade Racer	Nicalis	2016
A.N.N.E	Gamesbymo	2016
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
Action Henk	Curve Digital	2016
Assault Android Cactus	Witch Beam	2016
A World of Keflings	NinjaBee	2016
Aztez	Team Colorblind	Nicht bekannt
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016
Between Heartbeats	Blimbu Games	2016/17
BLOC	Craigworks	2016
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dance of the Damned	Nexis Games	2016
Dex	Badland Games	2016
Deer God	Mobot Studios	2016
Dot Arcade	James Montagna	2016
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Draw the Line	Nexis Games	2016
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016
Dreii	bitforge	2016
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016
Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	2016
Flavoured Cats	CW Games	2016
Forced	BetaDwarf	2016
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Forma.8	MixedBag	2016
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
Giana Sisters: Dream Runners	Black Forest Games	2016

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Go Go Electric Samurai	Hexagon Games	2016
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	2. Hälfte 2016
Hex Heroes	Prismatic Games	2016
Hive Jump	Graphite Lab	2016
Hollow Knight	Team Cherry	2016
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Hyper Light Drifter	Heart Machine	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Kerbal Space Program	Squad	2016
Kick & Fennick	Abstraction Games	2016
Knytt Underground	Ripstone	2016
NEU Lil Bub's Hello Earth	Mike Bridavsky	Ende 2017
Limbo	Playdead	2016
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016
March of War	ISOTX	2016
Mekazoo	The Good Mood Creators	Nicht bekannt
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
Mousecraft: Director's CAT	Crunching Koalas	2016
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2016
Pankapu: The Dream Keeper	Kind Studio	2017
Pinball Arcade	FarSight Studios	2016
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2016
Pirate Pop Plus	Dadako Studios	2016
Planet Diver	Fabraz	Nicht bekannt
Poi	Polykid	2016
NEU Quest of Dungeons	Upfall Studios	29. September 2016
Race the Sun	Disparity Games	2016
Racing Apex	Lucky Mountain Games	2016/2017
Rive	Two Tribes	2016
Road Redemption	Darkseas Games	2016
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted …	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2016
Shiness: The Lightning Kingdom	Focus Home Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
Slain!	Digerati Distribution	2016
Soul Axiom	Wales Interactive	2016
Stardew Valley	ConcernedApe	4. Quartal 2016
Sushi Princess	Lage Lodge Games	Nicht bekannt
Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
Tadpole Trepple	Bitfinity Games	2016
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016
The Song of Seven	Enlightened Games	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Twisted Fusion	Leuvision	2016
U Craft	Nexis Games	2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Windup Knight 2	Robot Invader	2016
Wonderboy: The Dragon's Trap	DotEmu	Nicht bekannt
Wonder Flick	Level-5	2016
NEU World to the West	Rain Games	Nicht bekannt
Zombie Vikings	Zoink Games	2016
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU New Play Control! Pikmin	Nintendo	01. September 2016
S. 68 NEU The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	01. September 2016
Nintendo NX		
NEU Dragon Quest X	Square Enix	2017
NEU Dragon Quest XI	Square Enix	2017
Just Dance 2017	Ubisoft	2017
Project Sonic	Sega	Herbst 2017
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
Super Mario NX	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Tank it!	Bplus	2017
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017

3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
September 2016		
S.42 Dragon Quest VII: Fragmente der Verg.	Nintendo	16. September 2016
S.46 Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	02. September 2016
S.21 Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	30. September 2016
Oktober 2016		
Disney Magical World 2	Disney Interactive	14. Oktober 2016
S.32 Mario Party Star Rush	Nintendo	07. Oktober 2016
S.33 Rhythm Paradise: Megamix	Nintendo	21. Oktober 2016
November 2016		
S.16 Pokémon Mond	Nintendo	23. November 2016
S.16 Pokémon Sonne	Nintendo	23. November 2016
NEU Sega 3D Classics Collection	Sega	04. November 2016
Dezember 2016		
NEU Picross 3D: Round 2	Nintendo	02. Dezember 2016
S.09 NEU Super Mario Maker für Nintendo 3DS	Nintendo	02. Dezember 2016
2016		
S.09 UPDATE 7th Dragon III – Code: VFD	Sega	Winter 2016
Mighty No. 9	Comcept	2016
Rise: Race the Future	VD-Dev	Winter 2016
Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2016
S.09 UPDATE Shin Megami Tensei IV: Apocalypse	Atlus	Winter 2016
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	Sommer 2016
2017		
UPDATE Dragon Quest VIII: Die Reise des verw...	Nintendo	Anfang 2017
Ever Oasis	Nintendo	2017
Harvest Moon: Skytree Village	Rising Star Games	Frühjahr 2017
Lady Layton: The Millionaire Ariadone's ...	Level-5	2017
S.34 NEU Mario Sports Superstars	Nintendo	Frühjahr 2017
S.35 NEU Pikmin für Nintendo 3DS	Nintendo	2017
S.07 NEU Poochy & Yoshi's Woolly World	Nintendo	03. Februar 2017
S.30 UPDATE Yo-kai Watch 2	Level-5	Frühjahr 2017
Weitere Ankündigungen		
Bayblade Burst	FuRyu	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Digimon Universe: Appli Monsters	Bandai Namco	Nicht bekannt
DJMax Encore	Rising Star Games	Nicht bekannt
Dragon Ball: Fusions	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Megaton Musashi	Level-5	Nicht bekannt
S.11 NEU Miitopia	Nintendo	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Great Pirate Colosseum	Bandai Namco	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
NEU Sega 3D Classics Collection	Sega	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 3	Level-5	Nicht bekannt

3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
Alien on the Run	Joindots	04. August 2016
UPDATE Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	29. September 2016
UPDATE Chain Blaster	G-Style	01. September 2016
UPDATE Futuridium EP Deluxe	MixedBag	15. September 2016
NEU Kingdom's Item Shop	Circle Entertainment	08. September 2016
UPDATE Noitu Love: Devolution	MP2 Games	September 2016
S.50 UPDATE Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit ...	Capcom	08. September 2016
Severed	Drinkbox Games	Sommer 2016
Stickman Super Athletics	CoderChild	04. August 2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
Antipole DX	Saturnine Games	2016
NEU Chicken Wiggle	Atooi	2017
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Chase	Arc System Works	Nicht bekannt
Cold Case Investigations: Distant Memories	Aksys games	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016
forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Grinsia	Nicalis	2016
NEU Gurumin 3D: A Monstrous Adventure	Falcom	2016
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Lifespeed	Wee Man Studios	2016
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2016
Mini Sport Soul	Mechanic Arms	2016
NEU Mixed Messages	Activision	2016
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016
Picross e7	Jupiter	Nicht bekannt
Pirate Pop Plus	Dadako Studios	2016
NEU PixelMaker	Nostatic Software	Nicht bekannt
Punch Club	tinyBuild	Nicht bekannt
Quest of Dungeons	Upfall Studios	2016
NEU RPG Maker Festival	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Runbow Pocket	13AM Games	2016
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
Shift DX	Cosen	Nicht bekannt
Strike Force Foxx	Big John Games	2016
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016
NEU Tank Troopers	Nintendo	2017
NEU The Legend of Dark Witch 3	Circle Entertainment	Nicht bekannt
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016
Treasurenauts	Renegade Kid	2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU Final Fight	Capcom	08. September 2016
NEU Final Fight 2	Capcom	08. September 2016
NEU Final Fight 3	Capcom	08. September 2016
Mobile		
Animal Crossing	Nintendo	Herbst 2016
Fire Emblem	Nintendo	Herbst 2016
Pokémon CoMaster	Nintendo	Nicht bekannt

QUEST OF DUNGEONS (Wii U eSHOP)

Hersteller: Upfall Studios **Genre:** Action-Rollenspiel **Termin:** 29. September 2016

SEGA 3D CLASSICS COLLECTION (3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Diverse **Termin:** 04. November 2016

DRAGON QUEST VII
FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT

Rollenspiel Nach langem Warten bescheren uns Nintendo und Square Enix endlich diesen Rollenspiel-Klassiker. Doch lohnt sich der Abstecher in die Vergangenheit überhaupt noch?

Wenn es um japanische Spiele geht, sind wir als Europäer bereits daran gewöhnt, dass wir aufgrund der Lokalisierung oftmals einige Monate, manchmal sogar erst Jahre später ran dürfen. Doch *Dragon Quest VII* hat in dieser Hinsicht einen neuen Rekord aufgestellt, denn die ursprünglich 2000 in Japan erschienene Original-Fassung für Sonys Playstation schaffte den Sprung zu uns nach Europa nie. Erst jetzt, also stolze 16 Jahre später, können auch wir uns mit der 3DS-Neuauflage *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* endlich in das riesige Abenteuer eines unscheinbaren Fischerjungen stürzen und die Welt vor den dunklen Mächten retten. Ob sich diese lange Wartezeit gelohnt hat? Das verraten wir euch natürlich sogleich!

Abstecher in die Vergangenheit

Wie bereits angerissen, übernehmt ihr in *Dragon Quest VII* die Rolle eines Jungen, der im beschaulichen Buttsbüttel als Sohn eines Fischers aufwuchs. Seit jeher waren die Einwohner der Insel, auf der Buttsbüttel liegt, der Überzeugung, dass es sich dabei um das einzige Eiland in den Weiten des Ozeans handelt und dass sie folglich alleine auf der Welt sind. Das will Prinz Gismar, der Freund des Protagonisten, aber nicht wahrhaben, weshalb er zusammen mit eurem Alter Ego die ganze Insel auf den Kopf stellt, um Hinweise zu finden, die das Gegenteil belegen. Und das wiederum bekommt die kecke Bürgermeisterstochter Maribel mit, die seit ihrer Kindheit mit den beiden Draufgängern be-

Die Gebiete und Städte sowie deren Einwohner sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Im Wüstenpalast nahe Al-Balad erinnern die Leute etwa an alte Ägypter.

In den Auseinandersetzungen mit den Bossgegnern ist taktisches Vorgehen gefragt, da diese mächtige Fähigkeiten beherrschen und mitunter mehrmals agieren.

Zu den absoluten Höhepunkten des Spiels zählen die grandios geschriebenen Dialoge, die wirklich toll ins Deutsche übersetzt wurden.

Zu Spielbeginn umfasst eure Gruppe Maribel (oben links), den Protagonisten (oben Mitte) und Prinz Gismar (oben rechts). Später kommen weitere Charaktere hinzu.

freundet ist und sich dem Duo anschließt. Letztendlich stoßen die selbsternannten Abenteurer auf den Tempel der Mysterien, einen geheimnisumwobenen Ort mit Portalen zu anderen Orten. Diese Portale werden mit sogenannten Tafelfragmenten geöffnet, die ihr euch wie Puzzle-Teile vorstellen könnt. Fügt man diese zusammen, ergibt sich der Umriss einer Landmasse daraus und es wird ein Portal geöffnet, das die Recken zu einer neuen Insel, gleichzeitig aber immer auch in die Vergangenheit führt. Und dort liegt so einiges im Argen, denn in früheren Zeiten litten die Leute unter schlimmen Flüchen, Monsterattacken und anderen Missständen. Klar, dass eure Charaktere da als frisch gebackene Helden helfen müssen. Der Clou: Habt ihr die Leiden der Bewohner einer Insel in der Vergangenheit gelindert, taucht dieser Landstrich auch in der Gegenwart auf und ihr könnt ihn erneut besuchen. Dabei staubt ihr nicht nur weitere Tafelfragmente und Items ab, sondern erfahrt auch, wie sich das Schicksal der Städte sowie deren Bewohner im Wandel der Zeit entwickelt hat. So erlebt ihr im Verlauf des Spiels einerseits viele separate Geschichten, die mal spannend, mal skurril und mal romantisch sind. Andererseits sammelt ihr Hinweise darauf, warum all diese Inseln in der Gegenwart überhaupt verschwunden sind und wer für die vielen Probleme der Einwohner verantwortlich ist.

Bitte mit Extra-Portion Herzblut

Wie in den bisherigen Ablegern der Reihe auf dem DS wird die Handlung in *Dragon Quest VII* mittels unvertonter Dialog-Boxen geschildert. Trotz der zahlreichen Gespräche kehrt aber nie Langeweile ein, was an den toll geschriebenen Dialogen und der herausragend guten und humorvollen deutschen Übersetzung liegt. Mal trefft ihr auf eine Prinzessin, die so fies lispelt, dass wirklich lustige Sätze herauskommen. An anderer Stelle trefft ihr auf ein Königreich, in dem die Leute grundsätzlich mit eigentümlichem Satzbau reden, und wieder woanders finden sich Dialekte oder Fragmente von Fremdsprachen. Serientypisch strotzen zudem die Namen der Monster und Ortschaften regelrecht vor Wortspielen und Anspielungen. Die Charaktere sind ebenfalls sehr sympathisch gemacht, weshalb man sie schnell ins Herz schließt. Die Insel wartet stets mit frischen Settings auf, die Handlungsstränge drehen sich zumeist um neue Elemente und haben diverse kreative Überraschungen parat. Man merkt hier sehr deutlich, wie viel Herzblut in das Spiel geflossen ist. Großartig!

Rollenspiel-Koloss

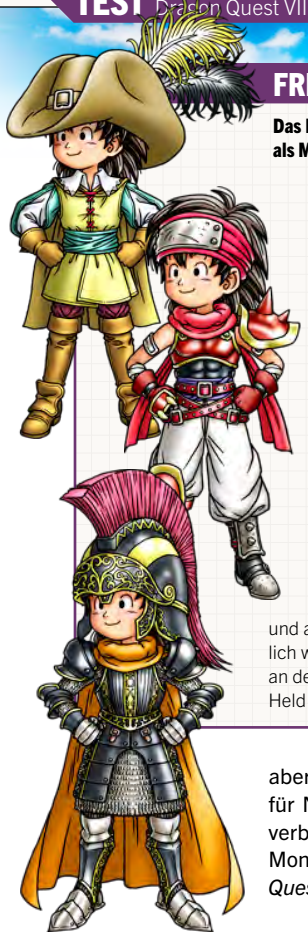
Gleichzeitig merkt man *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* hin und wieder

Im Casino könnt ihr euer Glück bei diversen Minispielen versuchen. Die so verdienten Jetons lassen sich gegen nützliche und teils starke Items eintauschen.

Wie von der Reihe gewohnt, laufen die Kämpfe rundenbasiert ab. Auf dem oberen Screen seht ihr die Gegner und dirigiert eure Heldenparty, unten wird der Status eurer Helden gezeigt.

FREIE KLASSENWAHL – DIE BERUFUNGEN IM DETAIL

Das Fähigkeiten-Repertoire eurer Recken reicht euch nicht aus oder ihr wolltet schon immer mal als Monster in *Dragon Quest* spielen? Dank der Berufungen kein Problem!



Anders als in den meisten Rollenspielen sind Charakterklassen in *Dragon Quest VII* nicht fest den Figuren zugewiesen, sondern können jederzeit gewechselt werden, sobald ihr die Allesneu-Abtei im Spiel freigeschaltet habt. Wechselt ihr mit einem eurer Helden zu einer neuen Klasse (im Spiel als Berufung bekannt), ändern sich entsprechend seine Attribute und der Charakter kann fortan spezifische Fähigkeiten erlernen. Ein Wechsel in die Zauberer-Berufung bringt neben einem ordentlichen Spektrum an erlernbaren Angriffszaubern etwa mehr Weisheit und ein gesteigertes Magiepunkte-Maximum mit sich, senkt zugleich aber Stärke, Lebenspunkte und andere physische Attribute. Zusätzlich wird das Aussehen eurer Charaktere an deren Berufung angepasst. Verfolgt ein Held zwei zueinander passende Berufungen lange genug, schaltet ihr zudem Fortgeschrittene Berufungen frei, die noch mächtiger sind und exklusive Fähigkeiten mit sich bringen. Während ihr die meisten erlernten Fähigkeiten der Basisklassen auch nach einem Wechsel behalten könnt, sind die Skills der fortgeschrittenen Klassen hingegen an ebenjene gebunden. Darüber hinaus gibt es eine Reihe an Monsterklassen wie Schleim, Heilschleim, etc., die euch mitunter schon früh mächtige Fähigkeiten und Zauber gewähren – in manchen Fällen sogar monsterexklusive Fertigkeiten, die ihr sonst nicht anders erhaltet. Bevor ihr eine Lehre als Monster angehen könnt, müsst ihr jedoch zunächst ein Monsterherz der jeweiligen Klasse erbeuten. Diese seltenen Items findet ihr unter anderem in Schatztruhen oder in den Trasittafel-Dungeons.

Etwaige Änderungen von Attributen werden euch beim Klassenwechsel bereits im Auswahlbildschirm der Berufungen angezeigt.

aber auch sein Alter an. Zwar wurde der Titel für Nintendos 3D-Handheld grafisch deutlich verbessert, von den Zufallsbegegnungen mit Monstern befreit (diese sind nun wie in *Dragon Quest IX* stets in der Spielwelt sichtbar) und auch sonst an einigen Stellen modernisiert, doch das spielerische Grundgerüst ist nun mal 16 Jahre alt. So hat das Rollenspiel etwa mit sehr viel zähem Leerlauf zu kämpfen. Oft seid ihr damit beschäftigt, zwischen den Lokalitäten hin und her zu laufen, um die Handlung voranzutreiben. Meistens geht es damit auch nur weiter, sobald ihr bestimmte Figuren für Story-Dialoge findet oder zwingend erforderliche Szenen gesehen habt, was bisweilen zu lästigem Suchen führt. Immerhin geben euch die Bewohner meist Hinweise auf wichtige Orte und Ereignisse. Besonders träge ist der Einstieg ins Spiel – bis euch der erste Kampf bevorsteht, vergehen beispielsweise etwa zweieinhalb bis drei Stunden. Und das, obwohl die Anfangsphase im Vergleich zum Playstation-Original bereits entschlackt wurde. Auf der anderen Seite hat *Dragon Quest VII* einen gigantischen Umfang, von dem die meisten modernen Spiele nur träumen können. Die zu erkundende Welt ist riesig, es gibt zahlreiche versteckte Schätze und Geheimnisse und für die 3DS-Umsetzung wurde mit den Transittafeln sogar noch ein interessantes neues Feature eingeführt.

Die Transittafeln funktionieren ähnlich wie die Schatzkarten in *Dragon Quest IX* und ermöglichen es euch, in Bonus-Dungeons vorzudringen. Dort könnt ihr etwa seltene Monster antreffen und besonders seltene Ausrüstungsgegenstände finden. Weitere Transittafeln verdient

Wie in *Dragon Quest IX* für DS sind Monster beim Erkunden der Spielwelt direkt zu sehen. Auf dem unteren Bildschirm findet ihr dabei eine Umgebungskarte.

Nicht nur bei der Übersetzung der Gespräche haben sich die Mannen und Frauen bei Nintendo große Mühe gegeben, sondern auch bei den Namen von Monstern.

Um eine neue Insel freizuschalten, müsst ihr zunächst alle dazugehörigen Tafelfragmente sammeln und diese dann zu einem Gesamtbild zusammenfügen.

ihr durch den Ausbau und die Nutzung des Monsterparks, für den ihr im Verlauf des Spiels per Zufall besiegte Monster zähmen könnt. Diese schickt ihr dann in den Monsterpark – im Grunde ein Zoo für *Dragon Quest*-Monster – von wo sie auf die Suche nach neuen Transittafeln gesendet werden können. Alternativ lassen sich Transittafeln aber auch per Streetpass mit anderen Spielern tauschen.

Gekämpft wird mit Köpfchen

Viel Zeit widmet ihr in *Dragon Quest VII* den rundenbasierten Kämpfen. Wie man das von der Serie kennt, erteilt ihr in jeder Runde Befehle an eure Recken und lasst diese wahlweise angreifen, Zauber sprechen, einen Gegenstand nutzen oder eine Fähigkeit einsetzen. Basierend auf der Initiative agieren dann eure Helden sowie die Monster der Reihe nach. Taktische Tiefe kommt dabei einerseits durch die große Auswahl an Zaubersprüchen und Fähigkeiten ins Spiel und andererseits durch die verschiedenen Statusveränderungen, die euch die Monster zufügen können – und ihr ihnen. Werden eure Charaktere etwa gelähmt oder eingeschläfert, kann die Gunst des Kampfes ganz schnell umschlagen. Dadurch muss jede Entscheidung wohlüberlegt sein, was insbesondere in Auseinandersetzungen mit Bossgegnern Spannung garantiert. Etwas Geduld müsst ihr allerdings mitbringen, da in *Dragon Quest VII* sehr viel gekämpft wird und die Menüs im Kampf ein wenig träge reagieren. Das kann besonders bei den Scharmützeln mit Standardgegnern in den Dungeons nerven, die euch beim Erkunden oft in die Quere kommen. Hier wäre eine ähnliche Beschleunigungsfunktion der Kampfanimationen wie in *Bravely Default* und *Bravely Second* wünschenswert gewesen.

Super, aber nicht perfekt

Durch die Darstellung der Monster auf der Karte könnt ihr ihnen auf Wunsch meist zwar aus dem Weg gehen, doch ratsam ist das nicht gerade. Denn eure Recken brauchen in *Dragon Quest VII* hohe Mengen an Erfahrungspunkten, um in der Stufe aufzusteigen und somit mächtiger zu werden. Sofern man Gefechten nicht ständig ausweicht, ist exzessives Levelgrinding über weite Strecken aber nicht nötig. Im Verlauf des Spiels schaltet ihr zudem die Berufungen frei, die grundsätzlich ähnlich wie in *Dragon Quest IX* funktionieren. Dabei handelt es sich um verschiedene Charakterklassen wie Krieger, Priester, Dieb, Kampfkünstler und so weiter. Mehr zu den Berufungen erfahrt ihr im Extra-Kasten links.

Unterm Strich reiht sich *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* sehr gut in die hochwertige Auswahl an Rollenspielen für den 3DS ein und zählt dabei klar zu den besten Genre-Vertretern. Die Neuerungen des 3DS-Remakes bereichern den Klassiker, der nur durch seinen trägen Spielablauf ein wenig gebremst wird. **Viktor Eippert**

Das Dungeon-Gameplay wird immer wieder mal durch recht simple Rätseleinlagen aufgelockert. Hier gilt es, gleichfarbige Kristalle zu kombinieren, damit sie verschwinden.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Eine wunderbar charmante, ausgedehnte Abenteuerreise, die den Ausflug lohnt!“

Angesichts des doch eher verhaltenen Software-Angebots seitens Nintendo in den kommenden Monaten kommt *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* wie gerufen. Denn das ist eines dieser wirklich feinen, gigantischen Rollenspiel-Epen, in die ich mich über lange Zeit richtig schön verbeißen kann. Es ist sogar so groß, dass ich mich anfangs ein wenig erschlagen fühlte, doch vor allem die exzellenten Dialoge und die charmanten Charaktere haben mich fix ins das Abenteuer gezogen. Jede neue Insel wartet mit interessanten Geschichten, witzigen Figuren oder überraschenden Momenten auf und oft genug musste ich wegen der lustigen Szenen lachen. Da bleibe ich doch nur zu gerne am Ball – trotz des häufigen Rumgerennes.

Dragon Quest VII: F.d.V.

Termin: 16. September 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Artepiazza/Square Enix
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Optisch ein klarer Fortschritt zum 16 Jahre alten Original, im Vergleich mit anderen 3DS-Spielen aber kein Überflieger.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Eine Vertonung gibt es nicht, die Sound- und Musikuntermalung bietet typische *Dragon Quest*-Kost.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☐ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Steuerung an sich ist unkompliziert. Dafür sind die Menüs recht verschachtelt und reagieren in Kämpfen mitunter etwas langsam auf Eingaben.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Ein fantastisches Abenteuer, das von der tollen Spielwelt und deren sympathischen Einwohnern lebt. Außerdem bietet *Dragon Quest VII* Spielspaß für mehr als 100 Stunden.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Wir haben hier ein klassisches Einzelspieler-Vergnügen. Per Streetpass können Transittafeln getauscht werden.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Tolle Geschichten mit Witz und Überraschungen
- ✚✚ Herausragende deutsche Übersetzung
- ✚☐ Charmante Charaktere
- ✚☐ Abwechslungsreiche Spielwelt
- ✚☐ Gigantischer Umfang …
- ➖☐ … aber auch viel lästiges Rumgerenne
- ➖☐ Nur wenige Berufungen lohnen sich wirklich
- ➖☐ Mitunter zäher Spielablauf

WERTUNG/FAZIT

85

„Ein tolles Rollenspiel-Abenteuer, das über viele Wochen hinweg Spaß bereitet.“

METROID PRIME FEDERATION FORCE

Action Große Samus ganz klein: Der vielfach diskutierte Ableger der *Metroid*-Saga ist endlich im Testlabor gelandet.

Wir schreiben den 6. August 1986. Das japanische Unternehmen Nintendo, das in den letzten Jahren zum wichtigsten Hersteller für Videospiele aufgestiegen ist, veröffentlicht das Space-Adventure *Metroid* exklusiv für das hauseigene NES – ohne zu wissen, wie die neugierige Nintendo-Community wohl auf das ambitionierte Spiel reagieren wird. Wie man heute nur zu gut weiß, fand mit diesem Spiel eine ebenso erfolgreiche wie wegweisende Serie ihren Anfang. Zeitsprung in das Jahr 2016: Nintendo steht kurz davor, das Spiel *Metroid Prime: Federation Force* für die mobile Spielkonsole 3DS

Durch seine Ego-Ansicht weist *Federation Force* mit der *Prime*-Serie die größten Gemeinsamkeiten auf. Das Gameplay unterscheidet sich aber in vielerlei Hinsicht davon.

Ganz selten müsst ihr euren kampfstarken Mech auch mal verlassen, um ein gefährliches Gebiet zu infiltrieren. Unter solchen Umständen solltet ihr Auseinandersetzungen mit den Piraten meiden.

Die große Heldin der Serie spielt in *Federation Force* nur eine untergeordnete Rolle. Über den einen oder anderen Auftritt darf man sich als Fan aber freuen.

In jedem Level sind an verschiedenen Stellen spezielle Modifikationen versteckt, mit denen ihr euren Mech-Anzug vor jeder Mission ausrüsten und somit verstärken könnt.

auf den Markt zu bringen. Auch dieses Mal kann sich der Traditionshersteller noch nicht ganz klar ausmalen, wie der Titel wohl ankommen mag. Die Tendenz sah aber schon im Vorfeld recht finster aus. Bereits der erste Trailer ließ die Mundwinkel der Fans Richtung Boden sacken, sogar von einem kompletten Boykott war vielerorts die Rede. Was hatte *Federation Force* sich nur zuschulden kommen lassen, um mit einer solchen Ablehnung bestraft zu werden?

Ein schweres Erbe

Um diese Frage zu beantworten, muss man die Ereignisse Revue passieren lassen, welche einige Jahre vor *Federation Force* ihren Lauf nahmen. Die *Metroid Prime*-Reihe hatte der Serie auf dem Gamecube zu einem neuen Höhenflug verholfen, ebenso wie die 2D-Ableger für Nintendos tragbare Spielsysteme – mit diesen Erfolgen sollte es mit *Metroid: Other M* auf der Wii nun ohne Unterbrechung weitergehen. Ein Vorhaben, das auf halber Strecke misslang, denn das vergleichsweise story-intensive Spiel konnte sich bei den Fans und somit auch beim Verkauf nicht durchsetzen. Vor allem das Fehlen der typischen *Metroid*-Tugenden wurde scharf kritisiert, weshalb die Erwartungen an Nintendo, endlich wieder ein klassisches Abenteuer rund um Samus Aran zu entwerfen, in bislang ungeahnte Höhen schossen. Nachdem wir mit *Metroid Prime: Federation Force* den neuesten Serienvertreter nicht nur schon vor Release anspielen, sondern auch in den Redaktionsräumen umfangreich testen konnten, können wir euch versichern: Das Warten hat leider immer noch kein Ende gefunden.

Beim Imperator!

Wie schon anhand des vollen Spieletitels ersichtlich wird, setzt *Federation Force* kurz nach den Ereignissen von *Metroid Prime 3: Corruption* an. Nach der Krise auf dem Planeten Phaaze wurden die Weltraumpiraten rund um Mother Brain zwar zurückgedrängt, aber nicht völlig versprengt. Um auch weiterhin vor Überfällen gewappnet zu sein, wurde von der Föderation die Operation Golem ins Leben gerufen, welche es vorsah, die besten Space Marines mit speziell konstruierten Mechs auszustatten. Diese schnelle Eingreiftruppe sollte von nun an immer zum Einsatz kommen, wenn Kopfgeldjägerin Samus Aran gerade mal anderweitig beschäftigt war. Wie ihr euch sicher schon denken könnt, seid ihr in *Metroid Prime: Federation Force* Teil dieses interstellaren Sonderkommandos. Euer Einsatzgebiet beschränkt sich dabei auf die drei Planeten Bion, Excelcion und Talvania des Bermuda-Systems, auf denen euch unterschiedlichste Missionen anvertraut werden. Mal müssen fremdartige Artefakte geborgen werden, an anderer Stelle wiederum ist es höchste Priorität, dass ihr die Aktivitäten der Raumpiraten gewaltsam

Es wird nicht nur geschossen. Oftmals müssen kleinere Rätsel und Geschicklichkeitspassagen von euch gemeistert werden.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Auch ohne *Metroid* im Namen wäre das Spiel eine Enttäuschung."

Ach herrje, wo fängt man am besten an, dieses Spiel zu kritisieren? Erst einmal insofern, dass niemand, wirklich niemand, es sich gewünscht hat. Jeder *Metroid*-Fan wartet auf einen neuen 2D- oder 3D-Ableger rund um die beliebte Kopfgeldjägerin Samus; stattdessen bekommen wir einen auf Action getrimmten Koop-Shooter, der sich mit den *Prime*-Teilen nicht mehr teilt als den Namen und einige wenige Spielmechaniken. Und sogar, wenn man *Federation Force* losgelöst von der *Metroid*-Marke betrachtet, ist es bloß ein langweiliger, nicht allzu gut steuerbarer, technisch bestenfalls durchschnittlicher Shooter ohne irgendwelche Qualitäten, die ihn auszeichnen. Ich hoffe auf ein starkes *Metroid* auf NX und versuche, diesen Ausrutscher möglichst schnell zu vergessen.

Einige Bosse sind mit einem Kumpel im Schlepptau, so wie hier mit Lukas, deutlich entspannter als im Singleplayer.

unterbindet. Wer bevorzugt alleine operiert, darf dies gerne tun. Schnell wird aber ersichtlich, dass *Federation Force* ganz klar auf Koop-Action mit bis zu drei weiteren Spielern getrimmt ist. Die Vorteile für ein gemeinsames Vorgehen reichen dabei weit über verbesserte Feuerkraft hinaus. Nahezu alle Levels und die dort enthaltenen Geschicklichkeits- und Rätselpassagen sind darauf ausgelegt, dass ihr sie mit mehreren Leuten besser lösen könnt als im Singleplayer. Alleine spielt sich *Federation Force* sogar deutlich schwerer, da ihr hier genauer auf eure individuelle Ausrüstung achten müsst und im Falle eines Scheiterns die gesamte Mission neu beginnen müsst. Bevor ihr per Dropship ins Einsatzgebiet geflogen werdet, dürft ihr wie gerade schon angesprochen an der eigenen Bewaffnung feilen. Aus einem gemeinsamen Fundus wählt ihr zusätzliches Equipment wie Raketen, Reparatur-Kits oder anderes Zeug aus, bis das maximale Tragegewicht erreicht ist. Bereits hier sollte die Auswahl wohlüberlegt sein, denn ein und dieselbe Extrawaffe kann im Waffenslot eines anderen Mitspielers schon viel effektiver sein. Möglich gemacht wird dies durch individuelle Modifikationen, kurz MODs genannt. Hat euer Kollege beispielsweise eine MOD eingebaut, durch die der angerichtete Schaden von Raketen um 30 Prozent erhöht wird, solltet ihr ihm lieber etwas mehr Munition für die Sprengkörper überlassen. Da die meisten Modifikationen während des Einsatzes beschädigt werden können, solltet ihr stets nach neuen Modulen Ausschau halten. Ein gemeinsam errechneter Punktewert und diverse, mitunter echt knifflige Bonusziele sorgen dafür, dass ihr manche Missionen auch mehrfach angehen könnt, bis ihr alles gesehen habt. Vermag *Federation Force* also mit seinem Koop-Gameplay zu punkten, zeigen sich die Probleme des Spiels dafür an anderer Stelle.

Zusätzliche Ausrüstung wird vor jedem Einsatz neu verteilt. Wer mit mehreren Leuten spielt, kann sich hier absprechen, wer welche Bewaffnung bevorzugt anlegen sollte. Das wiederum hängt von euren MODs ab.

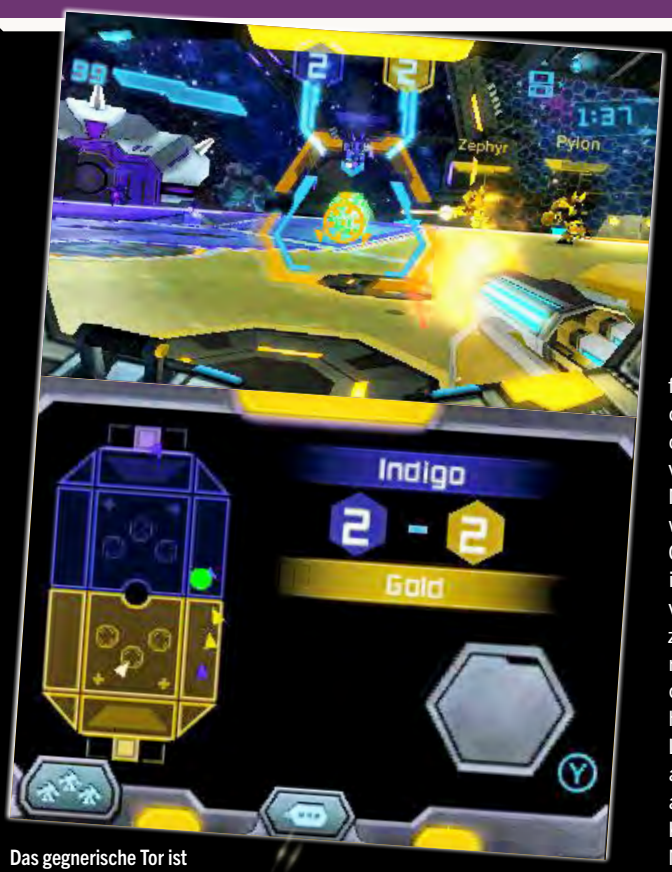
Bunt, aber flach

So ist es vor allem dem Artdesign zu verdanken, dass *Federation Force* von Beginn an nicht gut bei der Zielgruppe angekommen ist. Einen Vorwurf machen kann man ihnen dabei leider nicht, denn die niedlich gehaltene Optik will so gar nicht zum Setting der Serie passen – zumal der Kontext der Story in eine eher erwachsene Richtung tendiert. Schade ist auch, dass die Spielfiguren zwar putzig wirken, aufgrund des sterilen Designs aber kaum Ausstrahlung besitzen. Ironisch, dass dies bei Samus Aran selbst von Anfang an

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Das *Metroid*-Jubiläum habe ich mir anders vorgestellt …"

Ein großer Name kann für ein Spiel ein Verkaufsboost sein – landet dann aber eben immer auch mit bestimmten Erwartungen beim Spieler. Werden die dann nicht erfüllt, gibt es mäßige Wertungen und Mecker. Und was hat *Federation Force* hier gerade bekommen? Richtig, eine mäßige Wertung und Mecker. Ziemlich unglücklich finde ich außerdem Samus' Cameo-Auftritte. Wenn es nämlich etwas gibt, das für Fans einer Serie noch schlimmer ist als die Absenz ihres geliebten Helden, dann ist das, besagten Helden ständig gezeigt zu bekommen, ohne dass man ihn steuern darf. Fragt mal die Xbox-Kollegen, wie geil sie seinerzeit *Halo: ODST* mit dem Randnotiz-Master-Chief fanden.



Das gegnerische Tor ist weitgehend ungedeckt. Wenn wir die Kugel jetzt genau treffen, können wir diese Partie Blast Ball für uns entscheiden.

tendo auf die Kritik zur mageren Optik gehört und das Spiel in den letzten Monaten noch einem Feinschliff unterzogen. Die technischen Unterschiede zwischen New 3DS und dem normalen Handheld fallen aber nur marginal aus, nicht so allerdings die Steuerung. Besitzt ihr noch einen alten 3DS, muss für präziseres Zielen entweder das Circle Pad Pro angefügt oder die Gyroskop-Steuerung verwendet werden – auf dem New 3DS geht es logischerweise auch mit dem kleinen C-Stick. Alle Varianten erfüllen ihren Zweck und stellen euch vor keine großen Probleme, was zum Teil aber auch an der doch recht niedrigen Spielgeschwindigkeit und der nicht gerade herausragenden Gegner-KI liegt. Letzteres bezieht sich nicht nur auf die Feindesschar, sondern auch die optionalen Drohnen-Kameraden. Mit einer echten Multiplayer-Erfahrung können die künstlichen Mitstreiter aber leider nicht konkurrieren.

keine Hürde gewesen ist. Vom unpassenden Design aber mal abgesehen, macht *Federation Force* auf dem in die Jahre gekommenen 3DS gar nicht mal so eine schlechte Figur: Alle drei Spielwelten unterscheiden sich grafisch enorm voneinander und warten mit hübschen Lichteffekten auf. Offensichtlich hat Nin-

Intergalaktischer Kick

Langfristigen Spielspaß bietet aber nicht nur die Hauptkampagne von *Federation Force*, sondern auch der Blast-Ball-Modus, welcher bereits einige Wochen zuvor als kostenlose Demo veröffentlicht wurde. In diesem Modus treten insgesamt sechs Spieler an und teilen sich in zwei gleich große Teams auf. Das Ziel ist nun, einen Blast Ball durch genaue Schüsse ins gegnerische Tor zu befördern – besonders gewitzte Spieler nutzen die Kugel gar als Waffe und setzen den Feind für einige Augenblicke außer Gefecht. Das hektische Geschehen sorgt für Laune, lässt aber etwas den taktischen Anspruch vermissen, den vergleichbare Titel dank höherer Geschwindigkeit und besserer Kontrolle bieten können. Zudem sind die Einstellungsmöglichkeiten extrem überschaubar. Etwas Abwechslung bietet lediglich die Option, kleinere Turniere zu starten, doch von anderen Spielmodi oder sonstigen Alternativen fehlt leider jede Spur.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Sorry Samus, du musst noch etwas in deinem gelben Schiff ausharren."

Ganz anders als Lukas habe ich wirklich versucht, den neuesten Teil der *Metroid*-Reihe zu lieben. Während meines Streifzuges durch die unwirtlichen Welten des Bermuda-Systems kam ich langsam, aber sicher jedoch zu der Erkenntnis, dass *Federation Force* einfach nicht das ist, was ich mir gewünscht habe. Klar, denkt man sich die ganze *Metroid*-Thematik einmal weg, bleibt am Ende immer noch ein netter Koop-Shooter. Da sich das Spiel aber fest im Serienuniversum positioniert, muss es den Vergleich über sich ergehen lassen – und dürfte neben *Other M* klar zu den schwächsten *Metroid*-Titeln gehören. Hoffentlich zieht Nintendo daraus seine Lehre und achtet darauf, ein Spin-off nur dann zu veröffentlichen, wenn kurz zuvor auch ein richtiges *Metroid* erschienen ist.

Metroid Prime: Federation Force

Termin: 2. September 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Next Level Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Das unpassende Artdesign zieht *Federation Force* arg nach unten. Immerhin kann die technische Ausführung ein weiteres Abrutschen verhindern.

SOUND 7
Sprache/Text: Multilingual
Recht unspektakulärer Sound mit einigen netten Effekten und etwas Sprachausgabe. Letztere könnt ihr beliebig ändern und anpassen.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Bessere Steuerung auf New 3DS
Beide Varianten funktionieren, doch wie so oft ist der New 3DS hier definitiv vorzuziehen.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Sowohl Story als auch Gameplay schweifen stark von dem ab, was bei *Metroid* möglich ist. Inhaltlich ist das Spin-off klar das schwächste Spiel der Reihe.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 1-6 **Spieler lokal:** 1-6
Ob nun Kampagne oder Blast-Ball-Modus: Mit mehreren Spielern macht *Federation Force* ganz klar mehr Spaß und sollte auch nur so gespielt werden.

PRO / CONTRA
- ✚ Kampagne mit bis zu vier Spielern spielbar
- ✚ Wiederspielwert dank Bonusaufträgen
- ✚ Samus hat mehrere Gastauftritte …
- ▬ … kann aber nicht selbst gespielt werden
- ▬ Spieltempo sehr behäbig
- ▬ Steuerung nicht perfekt
- ▬ Unpassendes, simplifiziertes Artdesign
- ▬ Eher durchschnittliches Gunplay

WERTUNG/FAZIT

68

„Ein passabler Shooter, dem ausgerechnet das eigene Erbe zum Verhängnis wird."

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY SPIRIT OF JUSTICE

Adventure Andere Länder, andere Gerichtsbarkeit – und zwar eine der mörderischen Art. Diese Lebensweisheit bekommt Phoenix Wright in seinem neuesten Abenteuer am eigenen Leib zu spüren.

Als neues Spielelement werden die Spirit-Séancen eingeführt, bei denen wir die letzten Eindrücke eines Opfers miterleben und nach Widersprüchen suchen müssen.

Sie ist wieder da! Fan-Liebling Maya Fey erlebt, ihre Rolle im *Professor Layton*-Crossover nicht mitgerechnet, ihren ersten Auftritt seit Abschluss der ersten Trilogie.

Was für eine emotionale Reise! Als Liebhaber der *Ace Attorney*-Reihe hat man im Laufe von fünf Hauptteilen (sowie in diversen Spinoffs) nicht nur ebenso mitreißende wie unterhaltsame Kriminalfälle gelöst, sondern auch miterlebt, wie Protagonist Phoenix Wright seine Mentorin verliert, dennoch zum Star-Anwalt aufsteigt – nur um dann durch einen dramatischen Zwischenfall trotzdem seine Karriere hinter sich lassen zu müssen. Spätestens seit *Dual Destinies* sitzt er aber wieder fest im Anwaltssattel und in *Spirit of Justice* erleben er und sein im Laufe der Jahre angewachsener Kreis an Mitstreitern erneut toll geschriebene Abenteuer im und rund um den Gerichtssaal. Diesmal jedoch erleben wir das Spiel zweigeteilt: Während es Phoenix nämlich in das mysteriöse Land Khura'in verschlägt, wo er sich mit der dortigen Gerichtsbarkeit auseinandersetzen muss, erleben Apollo und Athena zu Hause nicht minder mitreißende Abenteuer.

Im Angesicht des Todes

Phoenix zieht es nach Khura'in, da er dort seine ehemalige Assistentin treffen möchte. Richtig, Maya Fey ist nach ihrer schmerzlichen Absenz im vierten und fünften Teil der Reihe wieder mit dabei – in welcher Form, sei an dieser Stelle aber freilich nicht verraten. Ehe er sichs versieht, muss Phoenix vor Ort jedoch einen jungen Mönch verteidigen, der des Mordes angeklagt wird. Dumm nur, dass Anwälte in Khura'in einen extrem schlechten Stand haben – die Zuschauer im Gerichtssaal wünschen Phoenix kurzerhand den Tod. Und es kann auch dazu kommen, denn das Urteil, welches seinen Klienten erwartet, muss dessen Anwalt in Khura'in ebenfalls ausbaden – im Falle eines Todesurteils fatal. Kein Wunder also, dass Anwälte in diesem Land kaum noch zu finden sind. Stattdessen werden Urteile anhand der Séancen des jungen Mediums Rayfa Padma Khura'in gefällt, welche die letzten Sekunden im Leben eines Opfers in einem magischen Wasserspiegel offenbaren kann – keine leichte Aufgabe für Phoenix, hier mit rationalen Argumenten gegenzusteuern. Was es mit der Abneigung der Leute gegen Anwälte auf sich hat, finden wir im Verlauf der insgesamt fünf Fälle des Abenteuers heraus, die uns abwechselnd in die Haut von Phoenix und jene seiner Mitstreiter stecken. Apollo und Athena haben es derweil in San Francisco nämlich auch nicht einfach: Ein neuer Staatsanwalt, der nicht zufällig ebenfalls aus Khura'in stammt, macht ihnen am heimischen Gericht durch seine seltsame Gerechtigkeitsauffassung das Leben schwer. Wir wollen nicht zu viel der wieder einmal grandios geschriebenen Kriminalfälle sowie der sich über alle fünf Fälle erstreckenden Geschichte verraten – Fans der bisherigen Abenteuer werden in dieser Hinsicht aber nicht enttäuscht sein!

Morden mit Humor

Ebenso gut gelungen wie die Handlung ist der Humor des Spiels, der wie üblich durch die manchmal sympathischen, manchmal schlichtweg diabolischen, aber immer ordentlich abgefahrenen und überzeugend ausgearbeiteten Figuren vermittelt wird. Obwohl aus dem Japanischen übertragen, wird in den Dialogen – und als Quasi-Visual-Novel besteht *Spirit of Justice* fast ausschließlich aus Dialogen – mit ordentlich Wortwitz gearbeitet. Super! Schön auch, dass sich das Niveau über die gesamte Spielzeit hin hält, die (je nach Lesegeschwindigkeit und Talent beim Lösen der Rätsel) gut 20 bis 30 Stunden betragen kann.

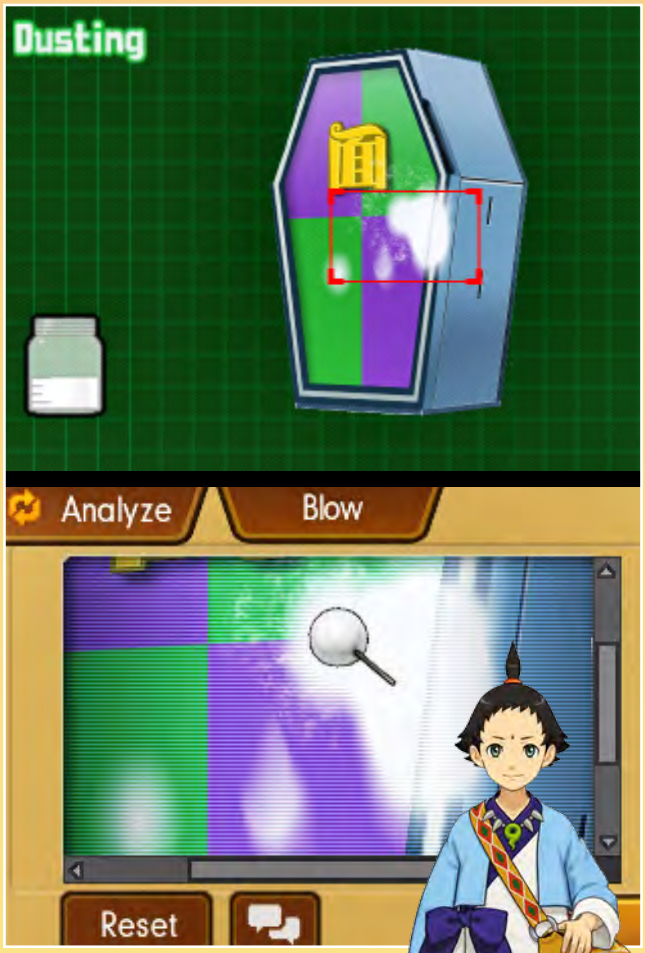
Die Anime-Zwischensequenzen sind wieder einmal sehr hochwertig gestaltet. Leider gibt es nur relativ wenige zu bestaunen.

Fast alle Gameplay-Gimmicks der Vorgänger, wie etwa Athenas Emotionen-Radar namens Widget, sind wieder mit an Bord, werden aber nur recht selten genutzt.

Die nervlichen Zusammenbrüche der Mörder sind erneut toll inszeniert. Keine Sorge, das ist kein Spoiler – der Täter ist im ersten Fall von Anfang an bekannt.

Gewohnt gute Gerichtskost

Wie schon alle Vorgänger lebt das Spiel also von der Narration. Da kann man es ihm gerne verzeihen, dass es spielerisch wenig Neues gibt und das Gameplay generell eher seicht daherkommt. Wir untersuchen also allerlei Tatorte nach Hinweisen und Beweisstücken und plaudern mit Figuren – alles in klassischer Point&Click-Manier auf großteils statischen Bildschirmen – und versuchen anschließend in Gerichtsfällen, die Unschuld unserer Mandanten zu beweisen. Hierzu weisen wir etwa mit Beweisstücken Widersprüche nach, suchen in Kreuzverhören von Zeugen nach Lügen und freuen uns nach abgeschlossener Beweisführung, wenn der Täter – unser Mandant ist natürlich stets unschuldig – unter dem Druck unserer Detektivarbeit zusammenbricht und seine wahre Natur zeigt. Spezialelemente aus



Ab und an erwarten uns etwas ungewöhnlichere Momente, in denen wir etwa nach Fingerabdrücken suchen.

Endlich können wir wieder jeden Bildschirm frei erforschen – „richtige" Tatort-Untersuchungen sind aber ebenfalls mit an Bord.

MEINUNG
Sammy Göttermann

Die Verhandlung ist eröffnet, die Verteidigung ist bereit – und ich bin gerne dabei!

Ace Attorney ist eine dieser Serien, welche man spielt, liebt und aus einem unerfindlichen Grund dennoch vergisst. Doch irgendwo hat es immer seinen Platz gehabt, weswegen ich es nie ganz aus den Augen verloren habe. Wenn ich dann – rein zufällig – die Trailer zu den neuen Teilen erblicke, so entflammt die alte Liebe wieder aufs Neue. *Spirit of Justice* bleibt der Serie treu, mit Charakteren, die ich tief ins Herz geschlossen habe und einem Plot, der so ungeheuer spannend ist, dass ich den 3DS nicht mehr aus der Hand legen kann. Es ist dieses seltsame Kribbeln, das ich spüre, wenn ich die typische „Einspruch"-Melodie vernehme, das *Ace Attorney* auszeichnet. Die Rätsel, fordernd und knackig, hinterließen bei mir wieder einen großen Hunger, die Vorgänger zu spielen. Blauer Anzug, gestylte Igelfrisur und rote Krawatte – Phoenix Wright ist wieder da. Keine Einsprüche von meiner Seite, Euer Ehren.

NESTHOCKER: DIE ZWEI NICHT LOKALISIERTEN ACE-ATTORNEY-TITEL

Die Hauptteile der *Ace Attorney*-Reihe haben es bis dato allesamt auch nach Europa geschafft – wenn auch mit unterschiedlich viel Mühe bei der Lokalisation. Zwei Spin-offs werden uns aber bis heute vorenthalten. Wir stellen die verlorenen Anwalts-Söhne vor!

Die mysteriöse „2" hinter dem Titel verrät's: Dieses Spin-off, welches Staatsanwalt und Fan-Favorit Miles Edgeworth als Protagonisten in Szene setzt, ist bereits der zweite Ableger der *Ace Attorney*-Sub-Serie! Der Erstling schaffte es anno 2010 unter dem Namen *Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth* sogar in unsere Gefilde. Die Verkäufe in Europa ließen jedoch mehr als zu wünschen übrig, sodass Capcom sich dazu entschied, uns die Fortsetzung komplett vorzuenthalten. Das ist zutiefst traurig, denn wie schon *Ace Attorney Investigations* bietet *Gyakuten Kenji 2* eine interessante, abgewandelte Form dessen, was man von den Hauptteilen der Reihe gewohnt ist. Anstatt uns von Bildschirm zu Bildschirm zu klicken, steuern wir Phoenix Wrights Ex-Rivalen direkt durch die Umgebung, was dafür sorgt, dass sich das Spin-off deutlich mehr nach einem „normalen" Spiel anfühlt als die restlichen Titel der Reihe. Aber auch Miles verbringt einen Gutteil seiner Zeit damit, Beweise zu sammeln, logische Schlüsse zu ziehen und allerlei Zeugen und potenzielle Täter in die Mangel zu nehmen. Anders als Phoenix zieht es ihn jedoch nicht vor Gericht. Die Befragungen und auch die Beweisführung werden direkt an den Tatorten abgehalten, was dafür sorgt, dass die gewohnte Aufteilung Untersuchung/Gerichtsverhandlung hinfällig ist. Aber keine Sorge: Reihenweise Mörder, die angesichts ihrer Enttarnung in völlig überzogenen Animationen die Nerven verlieren und ihr wahres Gesicht zeigen, sind auch hier Teil des Programms!

System: Nintendo DS
Release: Februar 2011

Spielerisch unterscheidet sich dieses Spin-off kaum von dem, was man auch von den Hauptteilen der Reihe kennt. Wir untersuchen also Tatorte nach Beweisstücken und reden mit allerlei Figuren, um anschließend im Gerichtssaal die Unschuld unseres jeweiligen Mandanten zu beweisen. Anstatt in die Haut von Phoenix Wright, Athena Cykes, Apollo Justice und Co. schlüpfen wir jedoch in jene von Ryūnosuke Naruhodō, seines Zeichens Vorfahr von Phoenix Wright (der ja in den japanischen Original-Spielen kein US-Amerikaner ist, sondern ebenfalls aus Nippon stammt und Ryūichi Naruhodō heißt). Um seine Talente als Anwalt unter Beweis zu stellen, reist Ryūnosuke ins London des Viktorianischen Zeitalters und trifft dort auf niemand Geringeren als Sherlock Holmes, der ihm fortan bei seinen Untersuchungen zur Seite steht. Das hat auch spielerische Konsequenzen: Während der Tatort-Begehungen geschieht es immer wieder, dass Sherlock Holmes durch seine Fähigkeit der Deduktion Schlüsse über diverse Zeugen zieht, deren Wahrheitsgehalt wir anschließend anhand der Fakten überprüfen müssen. In den Gerichtsverhandlungen hingegen ist der Einfluss des vor diesem Spiel veröffentlichten Crossovers *Professor Layton vs. Phoenix Wright* spürbar; denn wie dort müssen wir meist statt nur einem mehrere Zeugen auf einmal verhören. Anstatt eines allmächtigen Richters ist es zudem unsere Aufgabe, vor Geschworenen unseren Klienten zu verteidigen und jeden Einzelnen davon von unserer Sicht der Dinge zu überzeugen. Wir hoffen nach wie vor auf einen eShop-Release des Spiels – bitte Capcom!

System: Nintendo 3DS
Release: Juli 2015

den Vorgängern, wie die Suche nach Fingerabdrücken auf 3D-Elementen, Athenas technisches Helferlein Widget, welches Emotionen lesen kann, oder Apollos Armband, welches nervöse Angewohnheiten von Zeugen, die auf Lügen hindeuten, sichtbar machen kann, sind ebenfalls wieder mit an Bord. Allerdings sind es derer inzwischen zu viele, sodass sie sich gegenseitig im Weg stehen; wir hätten uns gewünscht, dass sich die Entwickler hier auf weniger Elemente konzentriert hätten und diese dafür etwas konsequenter genutzt würden, so, wie es in den Spielen bis vor *Dual Destinies* der Fall war. In dieser Masse geht auch das neue Spielelement ein wenig unter, welches in Phoenix' Fällen zum Einsatz kommt: Der bereits erwähnte Wasserspiegel, der uns die letzten Eindrücke der Opfer sehen lässt, wird in die Gerichtsverhandlungen eingebunden und gleicht die Fakten des Falls mit dem ab, was das Opfer im Moment seines Lebens gesehen, gerochen und empfunden hat. Das macht durchaus Spaß, gleicht aber Athenas Emotionen-Detektor recht stark. Zudem ist das Spiel wieder einmal streng linear. Das ist generell kein Problem, nervt aber ein wenig, wenn zum Beispiel ein Beweisstück einen Sachverhalt klar darlegt, aber verlangt wird, dass wir ein anderes verwenden, weil es nun einmal so im Skript steht. Wie erwähnt, sind dies aber nur kleine Kritikpunkte, welche nur sehr geringfügig ins Gewicht fallen. Nur sehr subjektiv kritikwürdig, aber für einige Spieler wohl von Relevanz ist, dass Phoenix wieder einmal das Rampenlicht mit seinen bei vielen Fans weniger beliebten Mitstreitern teilen muss. Allerdings sind sowohl Apollo als auch Athena, obwohl sie tendenziell nicht so interessante Figuren wie Phoenix sind, ebenfalls sehr gut geschrieben und können ihre Fälle tragen. So oder so ist es definitiv schön, Phoenix, Maya und Co. wieder im Einsatz zu sehen, und beeindruckend, was für kreativ gestaltete Mordfälle die Schreiber sich auch nach all diesen Jahren und Spielen noch ausdenken können. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Sehr gute Fortsetzung, die wieder mal durch Spannung und Humor überzeugt"

Als mir vor vielen Jahren mehr oder minder zufällig im Laden das erste *Ace Attorney*-Spiel für den DS ins Auge stach und ich es mir aufgrund der spannend klingenden Prämisse zulegte, war ich über alle Maßen begeistert: Die sympathischen Figuren, der tolle Humor und die ungemein spannenden Kriminalfälle brachten mich dazu, den Titel sowie die zwei direkten Nachfolger trotz eigentlich vollkommen fehlenden Wiederspielwerts gleich mehrmals durchzuspielen. Auch wenn die Spiele danach nicht mehr ganz denselben Effekt hervorrufen konnten, sind es nach wie vor grandiose Visual Novels mit Adventure-Elementen, die mit dem Großteil der Konkurrenz den Boden aufwischen; *Spirit of Justice* stellt hier keine Ausnahme dar. Ich geh' dann mal wieder „Objection" rufen!

P. W.: Ace Attorney: Spirit of J.

Termin: 8. September 2016
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: 29,99 Euro

GRAFIK 8

Seit *Spirit Justice* (bzw. dem *Layton*-Crossover) sind Phoenix und Co. in 3D unterwegs. Der Stil erinnert aber nach wie vor an die Standbilder vergangener Tage und ist sehr gut und liebevoll umgesetzt.

SOUND 8

Sprache/Text: Englisch/Englisch
Passende, mal ruhige, mal treibende Musikstücke. Leider sind, wie in den letzten Jahren üblich, keine japanischen und deutschen Texte anwählbar.

STEUERUNG 8

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☑
Besonderheiten: „Objection", etc. per Mikro
Gut funktionierende, super-simple Steuerung, die entweder per Knöpfen oder Touchscreen erfolgt.

EINZELSPIELER 9

Schwierigkeitsgrad: leicht
Als Visual Novel bietet *Spirit of Justice* kaum Herausforderung, aber einige nette Kopfnüsse sowie wieder einmal gleichermaßen spannende wie unterhaltsame Fälle.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler lokal: -
Mehrspielermodus gibt es, wenig überraschend, keinen.

PRO / CONTRA

- ✚ Ungemein spannende Kriminalfälle
- ✚ Wieder einmal sehr gelungener Humor
- ✚ Gewohnt gut geschriebene Figuren
- ✚ Toll gestaltete Tatort-Umgebungen
- ✚ Gewaltige Spielzeit
- ➖ Im Kern sehr wenig Gameplay-Tiefe
- ➖ Spielelemente wie Séancen zu wenig genutzt
- ➖ Wie üblich kein Experimentier-Spielraum

WERTUNG/FAZIT

87

„Phoenix und Co. können es nach wie vor: Eine würdige Fortsetzung der Reihe!"

Protagonist Trace trifft im Laufe des Abenteuers auf mehrere dieser uralten Einwohnerinnen der mysteriösen Spielwelt. Kann er ihnen vertrauen?

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Wii U

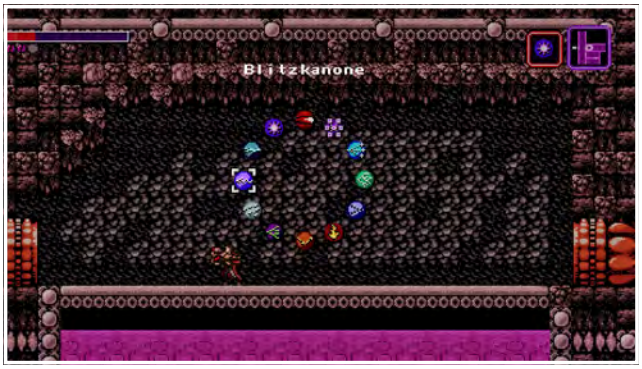
AXIOM VERGE

Action-Adventure Das grandiose *AM2R* hat Nintendo leider aus markenrechtlichen Gründen aus dem Verkehr gezogen. Im eShop der Wii U wartet aber sehr guter Ersatz auf Fans von Samus Aran!

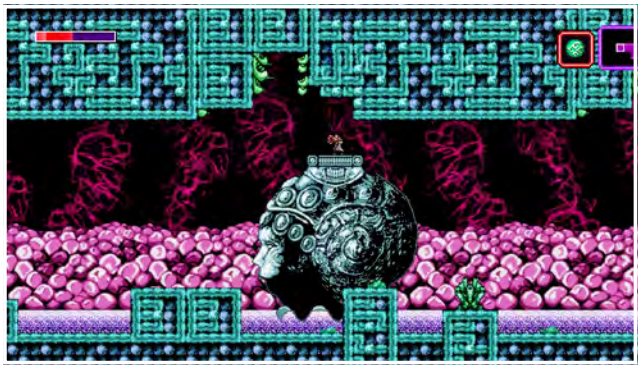
Metroidvania-Abenteuer gibt es derzeit wie Sand am Meer, doch nur wenige erweisen sich dabei als so in sich stimmig wie *Axiom Verge*. Der Grund dafür ist simpel: Der 2D-Titel im Retro-Look, der schon im letzten Jahr für die Playstation 4 und den PC erschienen ist, orientiert sich nicht nur an Nintendos *Metroid*-Reihe, er funktioniert im Grunde nach ganz genau demselben Prinzip wie *Super Metroid* vom SNES. Nur ist es eben mit anderer Geschichte, einem anderen Helden und einigen modernen Elementen wie einer sehr hilfreichen Autosave-Funktion angereichert, dank der man nach einem virtuellen Ableben nicht alle eingesammelten Items verliert. Nun könnte man von einem frechen Plagiat reden, wäre damit aber weit von der Wahrheit entfernt – *Axiom Verge* ist sich seiner Rolle als Hommage sehr bewusst. Dass es wahnsinnig viel Spaß macht, liegt zudem allein am Talent des Entwicklers Thomas Happ, der das Spiel fast alleine gestaltet hat.

Die Upgrades eines Helden

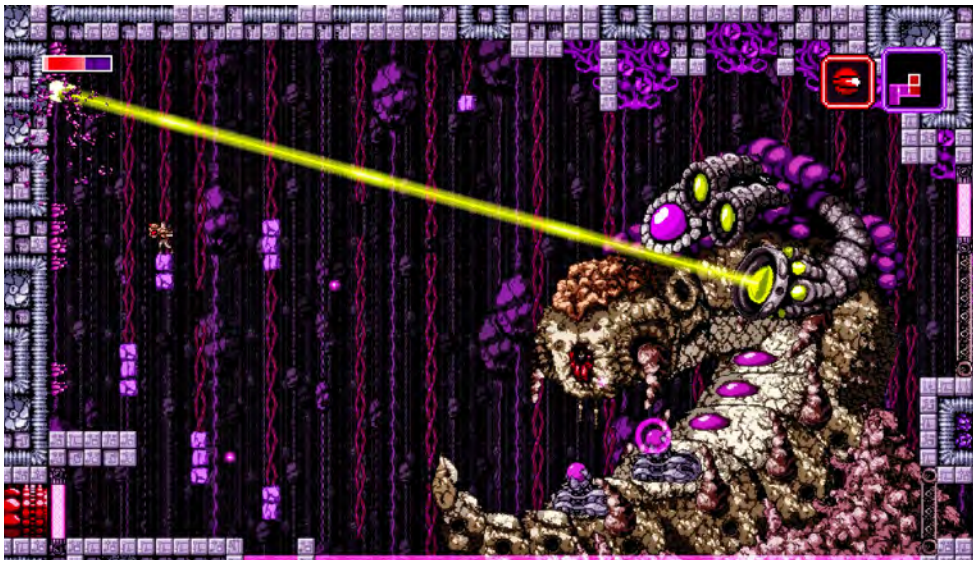
In Gestalt von Protagonist Trace wachen wir nach einer Explosion in einer Forschungseinrichtung in einer mysteriösen Welt wieder auf, die von gigantischen, mechanischen Frauenfiguren, ebenso kolossalen Dämonen und allerlei anderen fiesen Viechern bewohnt wird. Die Erklärung dafür, wie Trace hierhergekommen ist, ist an und für sich zwar spannend und tangiert einige Elemente wie das Leben nach dem Tod und die Bekämpfung der eigenen inneren Dämonen, wird aber gerade gegen Ende hin reichlich konfus. Sie dient aber ohnehin eher als eine Entschuldigung dafür, unseren Helden durch die verwinkelte 2D-Welt hüpfen und ballern zu lassen. Wie es sich für ein gutes Metroidvania-Abenteuer gehört, sind wir zu Beginn sehr schwach und ein Gutteil aller Routen ist noch nicht zugänglich; erst durch Lebensenergie- und Angriffs-Updates sowie praktische Erkundungs-Helferlein gelangen wir nach und nach an Orte, die beim ersten



Nach und nach findet man zahlreiche, zumeist optionale Schusswaffen, die jede für sich in vielen Situationen wirklich sehr sinnvoll und durchschlagskräftig sind.



Die Spielwelt wird durch eine Art zentralen Aufzug verbunden. Hier lassen wir uns von einem … nun ja, einem Kopf halt, zu unserer jeweiligen Destination kutschieren.



Bezüglich des Designs beeindrucken die Bosse, allerdings sind ihre Angriffsmuster vorhersehbar und sie lassen sich oft austricksen.

Die verschiedenen Areale der Spielwelt sind sehr abwechslungsreich gestaltet, mehrmals sind wir auch im Freien unterwegs.

Besuch nicht zugänglich waren. Hierunter finden sich etwa ein Enterhaken, ein spezieller Anzug, mit dem sich der Held durch dünne Wände warpen kann, und eine Drohne, die wir durch enge Spalten schicken können. So gut diese Spielelemente funktionieren, ein wenig mehr Mut zur Innovation hätte nicht geschadet – alle diese Funktionen kennt man in abgewandelter Form schon aus anderen Spielen. Richtig toll hingegen sind die zahlreichen Schusswaffen, welche man über die ganze Welt verteilt findet. Keine davon wirkt überflüssig – jede funktioniert spürbar anders und erweist sich in verschiedenen Situationen als erste Wahl. Umso beeindruckender, dass die meisten Schießprügel optional sind und man das Abenteuer auch mit nur einer Handvoll Waffen bestreiten kann. Doch nicht nur neue Knarren lassen sich in der Spielwelt finden: Um alle der teils sehr gut versteckten Items zu entdecken, darf man auf die ohnehin sehr anständige Spielzeit von etwa zwölf bis fünfzehn Stunden im ersten Durchlauf noch einmal mehrere Stunden drauflegen. Gut also, dass die Welt ungemein abwechslungsreich gestaltet ist und man sich auch beim zigsten Durchqueren eines Bereichs nicht langweilt. Wirklich toll ist die Tatsache, dass man sich trotz des eigentlich ungemein komplexen Aufbaus der Spielwelt kaum einmal verirrt; die extrem intuitive Gestaltung des Abenteuers sorgt dafür, dass man meist sehr schnell wieder auf dem richtigen Pfad ist. Weniger gelungen sind hingegen die Auseinandersetzungen mit Bossen: Zwar schauen die teils riesigen Feinde beeindruckend aus, ihre Angriffe sind aber leicht vorhersehbar. Einige der Bösewichte lassen sich zudem austricksen, indem man den Helden an einer bestimmten Stelle der Kampfareale platziert, wo sie ihn nicht erwischen können. Das ist aber auch der einzige wirkliche Kritikpunkt an einem Abenteuer, das sonst nur wenig neu, aber alles ungemein gut macht, und ein toller Ersatz bis zum nächsten echten *Metroid*-Abenteuer ist.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Sehr gut gemachte Liebeserklärung an Nintendos grandiose *Metroid*-Serie.“

Nein, einen Innovations-Preis bekommt *Axiom Verge* nicht – im Grunde haben wir es hier mit einer 1:1-Umsetzung dessen zu tun, was Nintendos *Metroid*-Abenteuer für NES und SNES ausgemacht hat, und zwar sowohl was Stil als auch was Technik und vor allem Gameplay anbelangt. Innovation war aber auch eindeutig nie der Anspruch: Das 2D-Spektakel ist eine wunderbar gemachte Liebeserklärung an *Metroid* und alle Ähnlichkeiten werden nicht verschleiert, sondern regelrecht zelebriert. Qualitativ kann das Spiel zudem durchaus – fast – mit dem großen Vorbild mithalten und überzeugt durch eine wunderbar gestaltete Welt und das enorm abwechslungsreiche Gameplay. Toll – und für *Federation Force*-Geschädigte wie mich eine wahre Wohltat!

Axiom Verge

Termin: 1. September 2016
Hersteller: Thomas Happ Games
Entwickler: Thomas Happ Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 18 Euro

GRAFIK 6
Hübsch gemachte Retro-Grafik, die irgendwo zwischen NES und SNES angesiedelt ist, sich aber etwas zu stark an der großen Nintendo-Vorlage orientiert.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Wie so ziemlich alle Elemente des Spiels orientiert sich auch die Midi-Musik am großem *Metroid*-Vorbild, was für einige sehr gut passende Stücke sorgt.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Pixelgenaue Steuerung, welche nur bei einigen Spielelementen wie dem Warp nicht voll überzeugt, ansonsten aber nicht zu beanstanden ist.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (2 Stufen)
Sehr abwechslungsreiches Abenteuer mit großem Umfang, das jedoch nur wenige eigene Ideen zu bieten hat. Das stört allerdings nicht wirklich und sorgt dafür, dass man als *Metroid*-Fan 2016 wenigstens ein gutes Abenteuer zu spielen bekommt.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler offline: -
Einen Mehrspieler-Modus hat das Spiel nicht zu bieten.

PRO / CONTRA
- ➕➕ Toll umgesetztes Metroidvania-Gameplay
- ➕➕ Große Spielwelt voller Geheimnisse
- ➕☐ Sehr intuitive, sinnvolle Levelgestaltung
- ➕☐ Durchgehend sehr abwechslungsreich
- ➕☐ Zahlreiche, sehr unterschiedliche Waffen
- ➖☐ Toll aussehende, aber simple Bosskämpfe
- ➖☐ So gut wie keine eigenen, neuen Ideen
- ➖☐ Konfuse Geschichte mit wirrem Ende

WERTUNG/FAZIT

84

„Nicht perfektes, aber liebevoll gemachtes und sehr spaßiges Metroidvania-Abenteuer“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

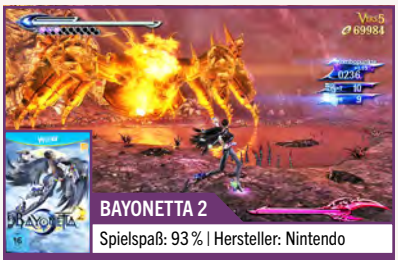
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

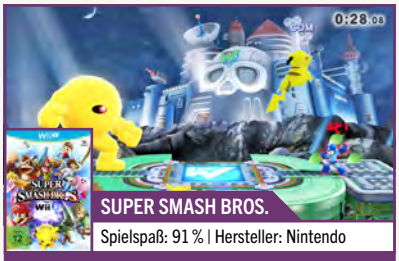
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

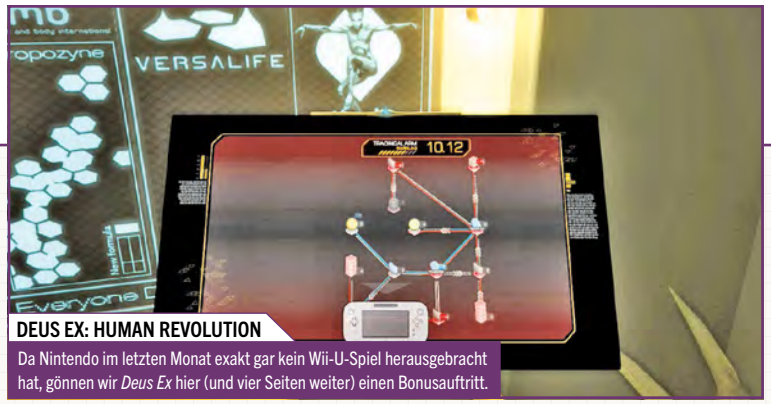
XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Tokyo Mirage Sessions #FE
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Da Nintendo im letzten Monat exakt gar kein Wii-U-Spiel herausgebracht hat, gönnen wir *Deus Ex* hier (und vier Seiten weiter) einen Bonusauftritt.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht
Test (08/16): 80 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

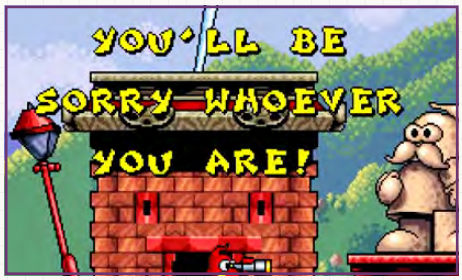
Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Freude, Jubel und Heiterkeit – endlich habt ihr mal eines unserer Retrorätsel allesamt nicht erraten. Zweimal lagt ihr nur knapp daneben, die richtige Lösung hatte aber niemand zu bieten.



Puuuuh, na Peach sei Dank, es geschehen doch noch Zeichen und Wunder! Ihr habt tatsächlich mal ein Retrorätsel nicht geknackt, obwohl wir neben dem Originalnamen von *Xandra no Daibōken: Valkyrie to no Deai* auch dessen europäischen Titel hätten durchgehen lassen. Der lautet ganz einfach *Whirlo*. Gut, machen wir es diesmal wieder ein wenig einfacher. Unser gesuchtes Spiel ist etwas über ein Jahr älter als *Whirlo* und erschien für dieselbe Konsole. Held des Spiels ist ein charmanter Action-Jump&Run-Geselle, der nie den Kopf verliert – alles andere dafür schon. Gut gefallen haben uns damals neben dem Spielwitz und der frechen Art vor allem die starke Musik des Titels.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

MY TWO COINS

Wenn Samus Aran jetzt gerade in einem gut versteckten Geheimraum (so richtig mit spannender Musik und allem!) ein Chozo-Artefakt öffnen würde, fände sie darin keinen Spazer, keine Power-Bombe, ja noch nicht mal ein lahmarschiges Raketenpaket. Nein, im Moment bekäme sie aus der Hand der altehrwürigen Vogel-Statue nur ein Stück Papier gereicht – mit dem Schriftzug „Sucks to be you." Man muss sich im Jubiläumsjahr der Samus Aran schon einmal fragen dürfen, warum das so ist …

Mario? Wird von Nintendo immer abgefeiert, egal wann, wo, wie und warum. Link (und damit *Zelda*)? Bekommt gerade ein maßgeschneidertes Monsterspiel ab, das Nintendo und Hyrule in eine neue Konsolenära befördern wird. Pikachu und Co? Liefern im Moment die erfolgreichste Mobile-Gaming-App aller Zeiten, scheffeln dabei Kohle wie bescheuert und starten demnächst auch noch in *Pokémon Sonne & Mond* frisch durch.

Und Samus Aran? Heldin der *Metroid*-Serie und seit dem 6. August 2016 seit exakt 30 Jahren treue Veteranin des Hauses Nintendo? Die darf sich zur Feier des Tages über einen Alibi-*Metroid*-Titel namens *Federation Force* inklusive Cameo-Rolle „freuen". Mir geht das ehrlich gesagt nicht in den Kopf. Die *Metroid*-Reihe ist eine der bekanntesten und beliebtesten Videospielserien der Welt. Sie hebt sich durch ihre Thematik und Gameplay-Ausrichtung hervorragend von den sonst eher putzig-possierlichen Nintendo-Spielen ab. Und Samus hat einige der legendärsten Titel der Firmengeschichte auf die Beine gestellt – plattform- und generationsübergreifend. Ich finde das echt schade. Und verstehen kann ich es auch nicht so ganz. Nintendo: Denkt bitte an eure Heldin!

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

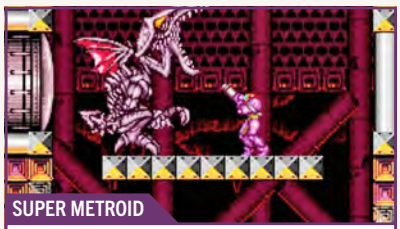
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

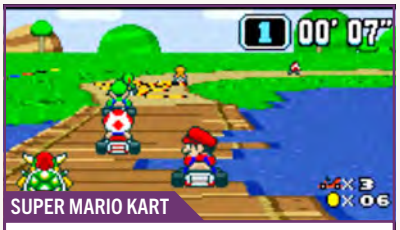
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

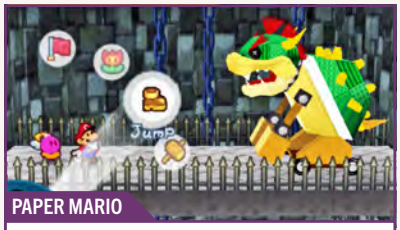
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



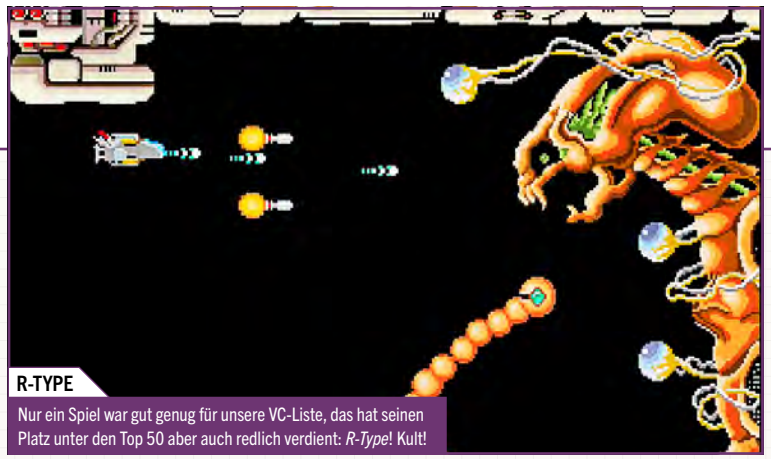
PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo



R-TYPE

Nur ein Spiel war gut genug für unsere VC-Liste, das hat seinen Platz unter den Top 50 aber auch redlich verdient: *R-Type*! Kult!

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Sacred Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario 64 DS
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

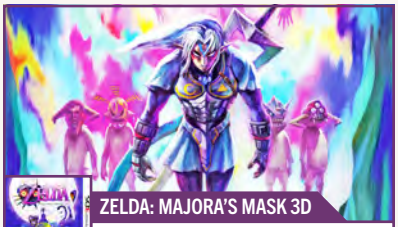
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

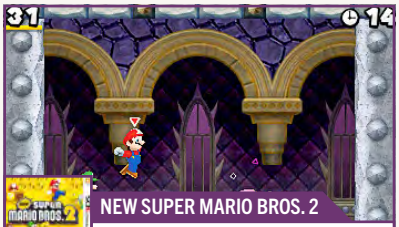
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Yo-kai Watch
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION/STRATEGIE

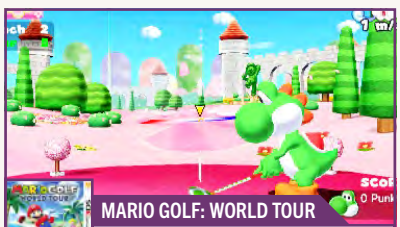
FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

TOMODACHI LIFE

Da Nintendo im letzten Monat exakt gar kein 3DS-Spiel herausgebracht hat (seufz!), empfehlen wir euch gerne *Tomodachi Life*!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Story of Seasons
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

THE OTHER CASTLE

Von *Human Revolution* zu *Mankind Divided:* Der zweite Teil der *Deus Ex*-Prequelserie ist endlich erschienen!

Deus Ex: Human Revolution könntet (und solltet!) ihr kennen – nicht nur weil es sich dabei um einen wirklich gelungenen Vertreter der legendären *Deus Ex*-Reihe handelt, nein, das ehemals reine Next-Gen/PC-Spiel erschien auch für die Wii U. Und zwar nicht als halbgare Alibi-Umsetzung, sondern als aufgebohrte Fassung mit tatsächlich nützlicher Wii-U-Gamepad-Einbindung. Wenn ihr *Deus Ex: Human Revolution* also noch nicht gezockt haben solltet, wird es höchste Zeit, das nachzuholen. Einer der besten Gründe dafür? Ende August erschien endlich der heiß ersehnte Nachfolger – *Deus Ex: Mankind Divided*. Die schlechte Nachricht? Leider ist zu dem neuen Titel keine Wii-U-Fassung geplant, im Rahmen unserer The-Other-Castle-Rubrik wollen wir euch dieses tolle Teil aber trotzdem vorstellen.

Mankind Divided spielt im Jahr 2029 und damit zwei Jahre nach den Geschehnissen in *Human Revolution*. Während die Menschheit im Original der Idee von Augmentierung, also der Verbesserung des menschlichen Körpers durch mechanische Komponenten, zwar kritisch, aber noch halbwegs offen gegenüberstand, begegnet man den Cyborgs mittlerweile eher feindselig. Auch das ist verständlich, gab es doch 2027 einen furchtbaren Zwischenfall inmitten der augmentierten Gesellschaft, der den Rest der Welt in Panik versetzt hat. Seitdem sehen Menschen ohne künstliche Verbesserungen in ihren halb-mechanischen Mitbürgern fast nur noch eines: wandelnde Superwaffen, die jederzeit losgehen können. Etliche Terroranschläge, vermeintlich durch augmentierte Attentäter, haben diese Meinung nur noch verstärkt. Das Ergebnis ist eine brandgefährliche Zwei-Klassen-Gesellschaft – vor allem Prag erweist sich in dem technisch erstklassigen Action-Rollenspiel als Pulverfass, das kurz vor dem Hochgehen steht! Zwar erreicht die Storyline nicht ganz die Genialität der Vorgängers, ein klasse Spiel ist *Mankind Divided* aber auf jeden Fall geworden.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

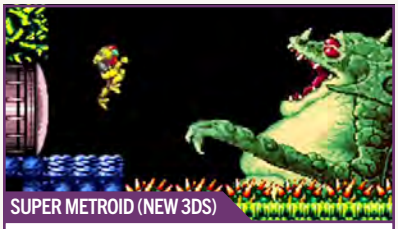
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

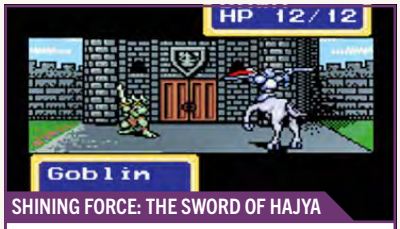
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

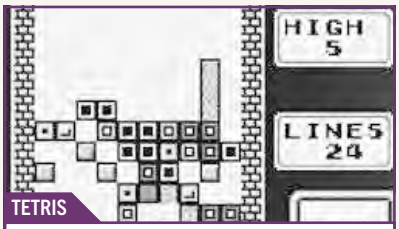
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Coutry 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

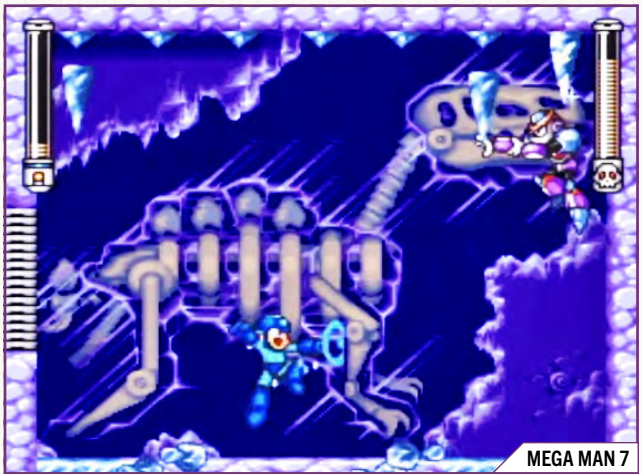
F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

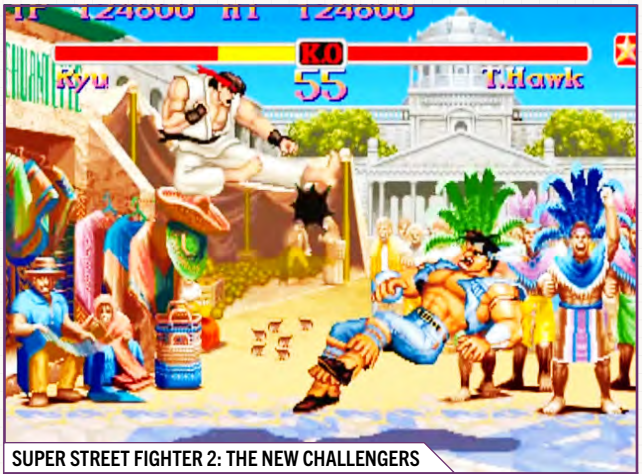
Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo



MEGA MAN 7

So langsam wird aus unserer Top 50 der 3DS-VC-Spiele auch die Top 10 der *Mega Man*-Titel. Wer einen New 3DS sein Eigen nennt, darf auch den etwas einfacher designten siebten Teil zocken.



SUPER STREET FIGHTER 2: THE NEW CHALLENGERS

Und noch ein Schmankerl für euren New 3DS: Die *Street Fighter*-Games aus der SNES-Ära gehören mit zu den besten überhaupt – *The New Challengers* war da seinerzeit ganz vorne mit dabei.

MEGA MAN X

Hurra, hurra, endlich dürfen wir einige 3DS-Listen-Neuzugänge begrüßen – darunter auch so ein 10er-Brett wie *Mega Man X*!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

NEU Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

NEU Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

POKÉMON SNAP

Noch kein perfektes Motiv. Fahrt zuerst etwas näher heran und positioniert euer Model dann in der Mitte des Bildschirms. Je besser das Bild, desto mehr Punkte.

Wii U Ja, genau so … Dreh dich ein wenig nach links und zeig mir deine Schokoladenseite … Und bitte guck in die Kamera … Vorsicht, Blitz. Perfekt! Hach, mit Pummeluff lässt sich arbeiten.

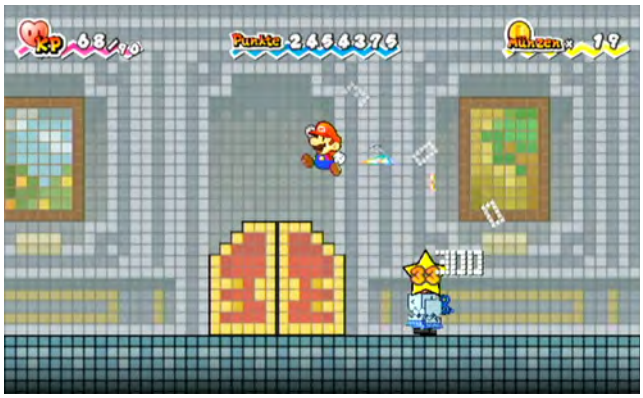
Ein Klassiker kehrt zumindest als Virtual-Console-Spiel zurück auf die Wii U. *Pokémon Snap* hat ein simples Prinzip, das jedoch viele Spieler schon seit der Jahrtausendwende begeistert und bisher leider keinen Nachfolger bekommen hat. Nun könnt ihr aber wieder auf die Jagd gehen, nein, nicht mit einer Packung Pokébälle bewaffnet, sondern nur mit eurer Kamera! Um der allerbeste Pokémontrai… ähm Fotograf zu werden, müsst ihr vor allem auf Professor Eichs Kriterien achten, für den ihr den „Pokémon Report“ mit Bildern bestücken sollt. Zuerst geht es um die Größe des eingefangenen Pokémon. Ist dies zufriedenstellend, müsst ihr mit der Pose überzeugen und zuletzt mit eurer angewendeten Technik. Letzteres klingt schwerer, als es ist, es geht lediglich darum, ob euer Motiv sich in der Mitte des Bildes befindet. Wenn sich dann noch andere Pokémon der gleichen Art im Bild aufhalten, gibt's Extrapunkte. Insgesamt könnt ihr die ganze erste Generation an Pokémon in sechs unterschiedlichen Arealen ablichten. Dabei fahrt ihr in einem kleinen Wagen auf Schienen durch den Level. Eine Stoppfunktion gibt es jedoch nicht, weshalb ihr jeden noch so günstigen Moment ausnutzen müsst, um euer persönliches Foto des Jahres schießen zu können. Ebenfalls begrenzt ist jedoch auch eure Bildanzahl. Knipst also schnell, aber auch mit Bedacht. Mit mehr Punkten im „Pokémon Report“ schaltet ihr nach einiger Zeit die zunächst unerreichbaren Gebiete oder aber auch Hilfsmittel wie Äpfel frei. Mit dem Obst könnt ihr dann zum Beispiel Lektroball zur Explosion bringen, bevor ihr es fotografiert, oder aber andere Tierchen näher vor eure Linse locken. *Pokémon Snap* lässt sich auch jetzt noch gut auf der Wii U spielen, sobald man sich einmal an die Steuerung gewöhnt hat – schade ist nur, dass man nicht die Gyroskopsteuerung verwenden kann, aber das wäre wohl zu viel Arbeit für eine N64-Portierung gewesen. Vielleicht ist dies ja ein kleines Omen für einen neuen Teil des beliebten Spin-offs. Bis zur Erfüllung dieses Traums werdet ihr euch wohl noch mit der etwas pixeligen, ersten Pokémon-Generation begnügen müssen. Und von dieser sind nicht einmal alle im Spiel enthalten: Anstelle von 151 Pokémon gibt es hier nur 63 verschiedene Arten der knuffigen Taschenmonster zu finden. Das ist natürlich etwas schade, bei genauerem Hinsehen aber gar nicht so schlimm, denn auch das knappe Drittel wird euch lange genug auf Trab halten.

Laureen Eggmann

Genre:	Action
Entwickler:	HAL Laboratory
Termin:	18. August 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Bevor ihr die Bilder Professor Eich zeigt, wählt ihr das beste von jedem Pokémon aus. Für jedes einzelne Pokémon gibt es eine perfekte Anzahl an Punkten.

Enton bei seinen Schwimmstunden. Was für ein süßes Bademodenmodel! Einige Pokémon tauchen erst auf, wenn ihr vorher im Level Ereignisse aktiviert habt.



Kämpfe bestreitet ihr in *Super Paper Mario* nicht wie bei Rollenspielen üblich in Runden, sondern in Echtzeit – also wie bei klassischen Mario-Spielen.

Die Spielwelt von *Super Paper Mario* ist sehr abwechslungsreich. Neben Höhlen wie dieser verschlägt es euch auch in Wüsten, Geisterhäuser und mehr.

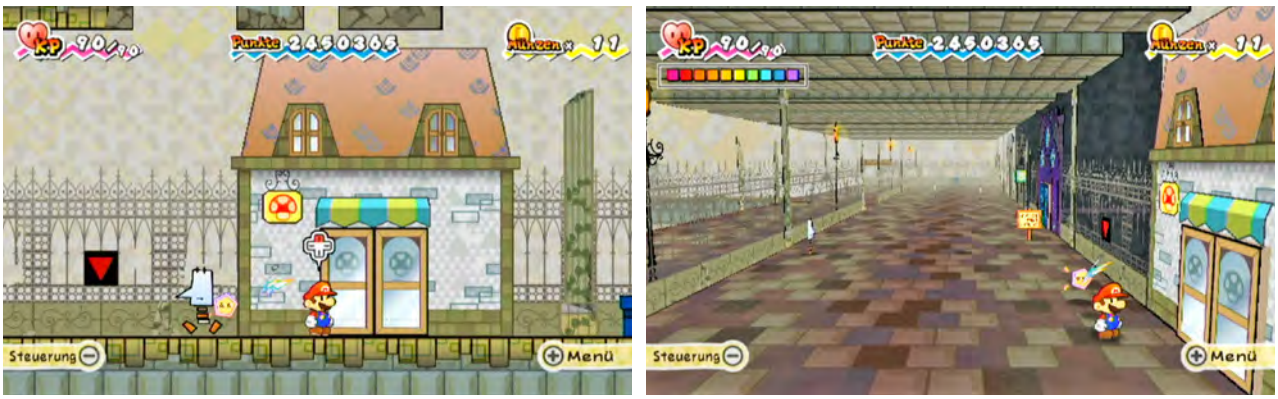
SUPER PAPER MARIO

Wii U Fast zehn Jahre nach der Erstveröffentlichung auf der Wii dürft ihr euch auf der Nachfolgekonsole erneut mit Mario in ein Rollenspiel-Abenteuer stürzen, um den bösen Graf Knickwitz aufzuhalten.

Super Paper Mario, das ursprünglich 2007 für die Wii erschienen ist, gehört zweifelsfrei zu den besten Ablegern der Serie. Das hat mehrere Gründe: Zum einen wäre da die wunderbare Story um den Bösewicht Graf Knickwitz, der versucht, jegliche Existenz im Universum auszulöschen. Auch die Spielmechanik ist bei *Super Paper Mario* durchdacht und toll umgesetzt. Schon nach kurzer Zeit erhaltet ihr die Fähigkeit, zwischen einer 2D- und einer 3D-Ansicht zu wechseln – dadurch ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten, mit der Spielwelt auf außergewöhnliche Weise zu interagieren: Häufige Beispiele dafür sind Geheimgänge, Items oder Truhen, die ihr nur in einer der Dimensionen sehen könnt. Im Laufe des Spiels findet ihr außerdem die sogenannten Pixl – kleine Wesen, die ihr in gut versteckten Truhen findet und mit deren Hilfe ihr neue Fähigkeiten bekommt. Im eigentlichen Spiel erwarten euch in diesem *Paper Mario* allerdings keine für Rollenspiele üblichen rundenbasierten Kämpfe – Gefechte mit Gegnern finden stets in Echtzeit statt. Wesentlich typischer für ein RPG sind wiederum die für ein *Mario*-Spiel fast schon ausufernde Story und die vielen Textpassagen –das fühlt sich beim Spielen aber durchweg positiv an, denn viele Unterhaltungen strotzen vor Wortwitz. Seid zum Beispiel gespannt darauf, was euch gegen Ende von Kapitel 2-4 erwartet! Trotz allen Lobs hat *Super Paper Mario* aber auch negative Seiten: Da wäre einmal die Steuerung über die Wii-Fernbedienung. Die funktioniert zwar meist sehr ordentlich, befindet ihr euch aber in der 3D-Ansicht, kann euch der fehlende Analog-Stick schnell zur Weißglut bringen – zu oft fallt ihr in einen Abgrund oder erwischt eine Plattform nicht und müsst von unten erneut starten, weil die Steuerung mit dem Digitalkreuz durch drei Dimensionen zu ungenau ist. Auch an der Grafik merkt man dem Spiel an, dass es schon fast zehn Jahre alt ist und dass die Wii auch für damalige Verhältnisse keine Grafikwunder vollbracht hat. Dass sich daran auch beim VC-Release für Wii U, der mit immerhin 19,99 Euro zu Buche schlägt, nichts geändert hat, trübt den großen Spielspaß etwas, den *Super Paper Mario* ohne Frage bereitet. Hätte Nintendo an diesen zwei Punkten nachgebessert, würde die Jagd nach den acht reinen Herzen, die ihr sammeln müsst, um Graf Knickwitz schrecklichen Plan zu verhindern, eine noch bessere Wertung einfahren. Die Wartezeit bis zum neuesten Teil der Serie, *Paper Mario: Color Splash* für die Wii U, der hierzulande am 7. Oktober 2016 erscheint und in der nächsten Ausgabe getestet wird, lässt sich mit *Super Paper Mario* aber auf jeden Fall sehr gut verkürzen.

Johannes Gehrling

Genre:	Action-Rollenspiel
Entwickler:	Intelligent Systems
Termin:	11. August 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8



Hier seht ihr den Unterschied der beiden Dimensionen sehr gut: Links die Oberwelt Flippstadt in der 2D-, rechts in der 3D-Ansicht. Den Durchgang weiter hinten hättet ihr in der zweiten Dimensiom beispielsweise niemals entdecken können – umgekehrt seht ihr den Stadtbewohner neben euch aber nur in dieser Ansicht.

Wir präsentieren: Eine Mischung aus Abraham Lincoln und einem Schmetterling.

Bei diesem Rätsel müsst ihr aus den Grundfarben weitere Farben mischen.

ARMIKROG

Wii U Was für eine bockschwere Knetmasse!

Point&Click-Adventures waren früher mal ein großes Ding – heutzutage sind sie eher zur Seltenheit geworden. Mit *Armikrog* haben die Entwickler des Klassikers *Earthworm Jim* dennoch ein modernes Spiel dieser Gattung erschaffen, dessen Spielwelt komplett aus Knetmasse besteht – und zwar aus echter! Nach einem sehr hübschen Intro, inklusive einer als Lied vorgetragenen Einführung in die Story, landet das Protagonisten-Duo auf einem fremden Planeten, wo die zwei mit allerlei bockschweren Rätseln konfrontiert werden. Diese sind mitunter sehr witzig, wenn ihr zum Beispiel ein schreiendes Baby beruhigen müsst, indem ihr sein Monster-Mobile repariert oder einem Mischwesen aus Abraham Lincoln und einem Insekt begegnet. Erschwert werden die zahlreichen Rätsel leider durch fehlende Instruktionen darüber, was ihr tun müsst – lediglich Statuen oder Ähnliches geben euch ab und zu schwammige Hinweise. Deshalb rennt ihr die meiste Zeit durch die Knetmasse-Welt und versucht herauszufinden, wie ihr weiterkommt. Wie es bei einem Point&Click-Adventure üblich ist, steuert ihr die Protagonisten nicht direkt, sondern klickt auf die Stelle, zu der sie sich begeben oder mit der sie interagieren sollen. Das funktioniert über die Controller-Buttons eher schlecht als recht, mit den Analogsticks immerhin passabel. **Johannes Gehrling**

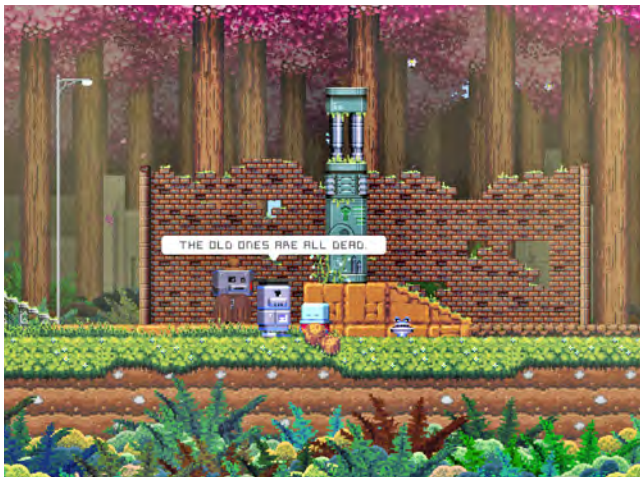
Genre:	Adventure
Entwickler:	Pencil Test Studios
Termin:	23. August 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	6

PONCHO

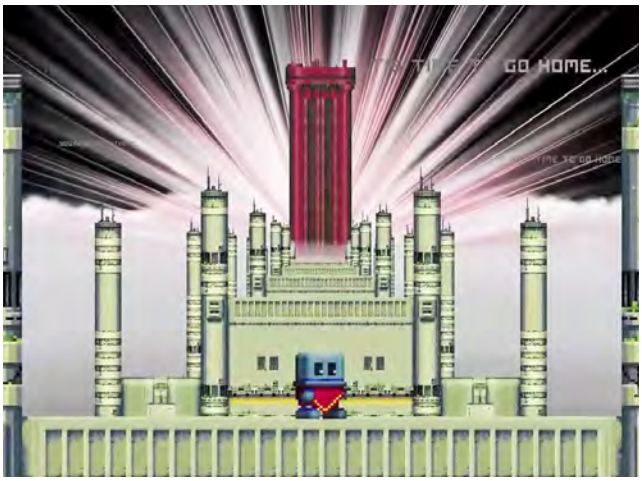
Wii U Kann ein kleiner Roboter die gesamte Menschheit wieder zum Leben erwecken?

Wall-E lässt grüßen: Der niedliche Sidescroll-Plattformer *Poncho* versetzt euch in die Hülle des gleichnamigen Roboters, der ganz plötzlich seinen Betrieb wieder aufnimmt und sich in einer Welt ohne Menschen wiederfindet, in der die verbliebenen Maschinen neue Stammeskulturen entwickelt haben. *Poncho* wirkt zunächst wie ein weiterer Pixel-Klon aus dem Erbgut von *Terraria* oder *Starbound*, hat mit Crafting oder sonstigen RPG-Mechaniken aber nichts am Hut. Im Vordergrund stehen hingegen clevere Puzzle- und Geschicklichkeitsaufgaben – im wahrsten Sinne des Wortes, denn Poncho kann per Schultertaste die Ebene wechseln. Ein populäres Beispiel hierfür ist *Donkey Kong Country Returns*, wo es ebenfalls einige Abschnitte gibt, bei denen das Geschehen auf eine Plattform im Hintergrund wechselt. In *Poncho* wird diese Mechanik aber für weitaus komplexere Rätsel verwendet, zumal es ein wenig Zeit braucht, bis man die sonderbare Fertigkeit des niedlichen Roboters verinnerlicht hat. Was manchmal stört, ist das häufige Trial&Error-Vorgehen: Viele Rätsel sind auf den ersten Blick kaum ersichtlich. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Delve Interactive
Termin:	18. August 2016
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	7



In den Ruinen der alten Zivilisation haben die Roboter es sich gemütlich gemacht. Nur Poncho mag sich nicht so recht mit der neuen Situation anfreunden.



Der rote Turm im Hintergrund ist nicht bloß Kulisse. Jede Ebene dazwischen kann per Tastendruck betreten werden, bis ihr das imposante Gebäude erreicht.

Überall Gegner und Gräser: In diesem Spiel ist fast immer ordentlich was los.

Blaues Gras regeneriert ein Herz, leuchtendes blaues Gras sogar alle fünf!

THE LEGEND OF KUSAKARI

3DS Befreit ein Königreich von lästigem Grünzeug und messt euch mit Rittern auf der ganzen Welt!

Auch wenn es der Titel vermuten lässt: Mit unserem liebsten Elfenjungen Link hat *The Legend of Kusakari* nicht wirklich etwas zu tun – abgesehen davon, dass ihr mit eurem Schwert Gras zerschneiden könnt. Hier ist das sogar die zentrale Aufgabe des Spiels. Wahlweise im levelbasierten oder im endlosen Modus schwingt ihr die Klinge, um das lästige Grünzeug zu entfernen, weicht Gegnern aus und füllt eure Energie mit blauem Gras wieder auf. Für Abwechslung sorgen robustere Gräser, verschiedene Gegner und die zwei unterschiedliche Modi. Das Spiel wurde leider nicht ins Deutsche übersetzt, Englisch-Kenntnisse sind also zwingend notwendig, um die sehr einfach gestrickte Story und die simple Menüführung zu verstehen. Die Grafik haut 2016 niemanden mehr vom Hocker – für 4,99 Euro bietet *The Legend of Kusakari* aber trotzdem kurzweiligen Spielspaß. Langzeitmotivation ist aber nur bedingt vorhanden, besonders wenn ihr den Level-Modus mit seinen zehn Levels pro Kapitel einmal durchgespielt habt – dafür gibt es aber ja noch den Endlos-Modus. **Johannes Gehrling**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nnooo
Termin:	25. August 2016
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	6

AMBITION OF THE SLIMES

3DS Der Blob wäre stolz: Ein Rollenspielerlebnis der besonders schleimigen Art

RPG-Veteranen wissen: Die ersten Gegner, mit denen man sich anlegt, sind oft entweder Ratten oder glibberige Blobs. Letztere reißen in *Ambition of the Slimes* das Ruder an sich und fungieren als Hauptcharaktere. Da sie gegen gepanzerte Ritter und mächtige Zauberinnen aber immer noch nicht den Hauch einer Chance haben, übernehmen sie einfach deren Körper und bekämpfen dann die restlichen Verteidiger der Menschheit. Für eine solche Chance müsst ihr aber erst einmal an euren Gegner herankommen – und das ist bei den isometrisch dargestellten Karten gar nicht so einfach. Ganz wie im Klassiker *Final Fantasy Tactics* müsst ihr eure Blobs mit den verschiedenen Fähigkeiten klug in Stellung bringen und feindliche Züge voraussehen. Das gelingt dem einstigen Smartphone-Game erstaunlich gut, weist dabei aber einige marginale Mängel auf. Zu einem ist das Spiel für Einsteiger viel zu schwer geraten, zum anderen stört die unnötige Zensur der weiblichen Charaktere, während männliche Kriegermönche weiterhin ihren Sixpack präsentieren können. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Circle Entertainment
Termin:	11. August 2016
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8

Blobs an sich richten kaum Schaden an – eine übernommene Schwertkämpferin schon. Bevor ihr aber ihren Körper stibitzen könnt, müsst ihr taktisch vorgehen.

Jeder Schleim im Spiel weist besondere Eigenschaften auf, die euch im Verlauf des doch recht schwierigen Rachefeldzugs von Nutzen sein werden.

Auch das vielleicht schwächste unter den modernen *Zelda*-Abenteuern hat fantastische Momente wie diesen Bosskampf, der gerdadezu bombastisch gut inszeniert ist.

Eine frei erkundbare Oberwelt à la *Ocarina of Time* oder *Twilight Princess* gibt es nicht. Das Land über den Wolken ist klein und es gibt sehr wenig zu entdecken.

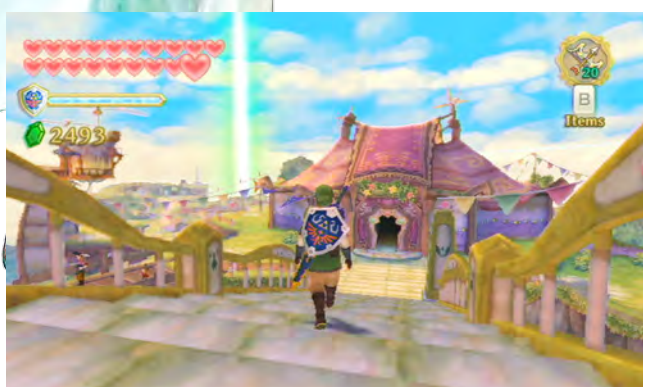
THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Wii U *Skyward Sword* verspricht durch eine Welt über den Wolken endlose Freiheit – kommt aber überraschend restriktiv und repetitiv daher.

Zum Release der Wii war die Bewegungssteuerung der neuen Konsole natürlich in aller Munde und *Twilight Princess* nutzte sie, um durch Wii-FB-Wackeleien Schwertschläge zu simulieren – von 1:1-Umsetzungen der Bewegungen war das aber weit entfernt. Die gab es dank verbesserter Bewegungserkennungs-Technologie erst im nächsten Teil der *Zelda*-Serie namens *Skyward Sword*. Worauf viele Fans jahrelang gewartet hatten, entpuppte sich aber als zweischneidiges Schwert, denn trotz WiiMotion Plus war die Erkennung sehr fehleranfällig – und ist es auch auf der Wii U noch. Das Spiel setzt voll und ganz auf Schwünge, Stiche und andere Bewegungen mit der Wii-FB, oft genug in Situationen, in denen es überhaupt nicht notwendig wäre. Wenn wieder einmal ein benötigtes Schwertmanöver nicht hinhaut oder man einen Pfeil irgendwo in die Ecke des Bildschirms pfeffert, weil der Controller neu kalibriert werden muss, verliert man hier sehr schnell die Lust an der „innovativen" Steuerung und wünscht sich ein klassisches Schema herbei. Das ist aber nicht das einzige Manko, welches dafür sorgt, dass *Skyward Sword* trotz zahlreicher Qualitäten wie meist tolle Bosse, oftmals gelungene Dungeon-Designs und nette Grafik einer der schwächsten Ableger der Reihe – und noch dazu relativ schlecht gealtert – ist. Die Missionsstruktur ist nämlich extrem linear, anstatt einer offenen Welt gibt es in sich geschlossene Gebiete, die wir noch dazu immer und immer wieder durchlaufen müssen, um dort nervige Sammel-Quests zu erledigen. Die Nebenaufgaben sind zudem sehr eintönig gestaltet und die Geschichte ist gerade mal Mittelmaß. Wir warten lieber auf *Breath of the Wild*!

Lukas Schnmid

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	1. September 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	6



Der Wolkenhort ist Links Heimat und zentraler Anlaufpunkt zwischen den Missionen. Im Basar etwa kaufen wir ein und verbessern unsere vorhandene Ausrüstung.

Belebte Ortschaften abseits des Wolkenhorts gibt es so gut wie gar nicht. Kleine Ausreißer wie dieses Wirtshaus auf einer Insel im Wolkenmeer sind kaum der Rede wert.

DAS PFLICHTMAGAZIN FÜR POKÉMON-TRAINER!

Das perfekte Sonderheft für alle Pokémon-GO-Spieler – mit Guides zu sämtlichen Aspekten des Smartphone-Hits!

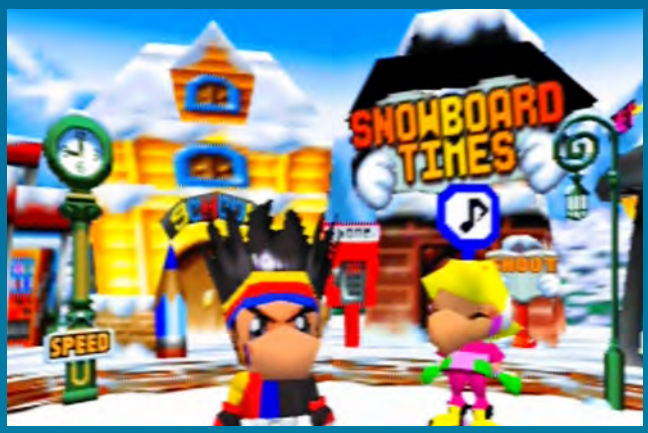
- Hilfreiche Grundlagen-Tipps für Einsteiger
- Grandiose Ratgeber für Fortgeschrittene
- Umfangreiches Pokémon-Kompendium
- Spannende Specials rund um Pokémon
- Mit exklusiver Spickzettel-Beilage

Auch digital erhältlich: **epaper.computec.de.**
Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.

DAS AUSTRALISCHE PAL-QUARTETT DES N64

Nie in Europa erschienen und dennoch auf deutschen N64-Konsolen spielbar: Diese PAL-Exoten genießen eine Sonderstellung.

Endlich! Nintendos erste 3D-Konsole feierte dieses Jahr bereits ihren 20. Geburtstag. Ein Grund für uns, das N64 herauszukramen und uns einem eher ungewöhnlichen Thema zu widmen. Denn obwohl mehr als 200 PAL-Spiele für das System erschienen sind, gibt es davon vier Titel, die nur im weit entfernten Australien veröffentlicht



Im Story-Modus von *Snowboard Kids 2* könnt ihr „Snow Town“ unsicher machen, diverse Läden besuchen oder Herausforderungen annehmen.

Wie bereits im Vorgänger könnt ihr zwei verschiedene Item-Arten gleichzeitig aufsammeln und diese mit dem B-Knopf oder dem Z-Trigger aktivieren.

wurden. Diese vier Titel schauen wir uns in dieser Ausgabe einmal genauer an und sagen euch, ob sich denn ein Kauf heute noch lohnt – das nötige Kleingeld vorausgesetzt.

Denn eins ist sicher, der Retro-Boom ist noch lange nicht vorbei und nach den stark steigenden Preisen bei SNES-Spielen kraxeln so langsam, aber sicher auch die Preise für Nintendo-64-Games weiter in die Höhe. Je seltener ein Spiel ist, umso höher ist da natürlich der Preis. Und wenn ein Spiel zu allem Überfluss nur in Down Under als PAL-Version erhältlich war, könnt ihr euch sicher sein, dass die Anschaffung hohe Summen fordert.

Snowboard Kids 2

Den Anfang unserer Übersicht macht der Nachfolger eines Funracers, der auf dem N64 neben *Mario Kart 64* und *Diddy Kong Racing* eine kleine, aber feine Fangemeinde besitzt. Die Rede ist natürlich von *Snowboard Kids* aus dem Jahr 1998. Die großnasigen Charaktere, die abgedrehten Pisten und die wahnwitzigen Items konnten damals nicht nur die Fachpresse überzeugen. Deshalb ist es umso trauriger, dass wir hierzulande nie den Nachfolger zu Gesicht bekamen. Dieser erschien nur ein Jahr später in einer PAL-Fassung exklusiv in Australien und baute viele Stärken des Erstlings noch weiter aus. So spendierten die Entwickler bei Racdym dem Spiel neue Kurse, neue Charaktere und eine kleine Stadt, die man im Story-Modus unsicher machen kann. Dieser erzählt im Episodenformat über den Alltag der Figuren und kommt mit lustigen Zwischensequenzen zwischen den Rennen daher. Ähnlich wie bei *Diddy Kong Racing* gibt es sogar Rennen gegen Bossgegner, die in gewissen Abständen besiegt werden müssen. Der Battle-Modus aus dem Vorgänger ist ebenfalls enthalten und kann mit bis zu vier Spielern angegangen werden.

Obwohl das Spiel *Snowboard Kids* heißt, geht es nicht nur im Schnee oder auf dem Eis um den ersten Platz. Ihr fahrt auch auf anderem Terrain wie etwa Sand, im Inneren eines Schlosses oder sogar unter Wasser, wo euch Schildkröten am Ende der Piste wieder auf die Oberfläche zurückhelfen. Neben den ganzen Neuerungen wurde aber auch das Design der Charaktere und der Items ein wenig überarbeitet, was für die nötige Frische beim Spielen sorgt. Und doch kam der Nachfolger bei der Fachpresse nicht mehr ganz so positiv weg. Hauptkritikpunkt war, dass sich spieletechnisch im Vergleich zum Erstling nichts getan hat. Die Rennen spielen sich nämlich exakt identisch, was gemessen an der Zeit, die die Entwickler hatten, ein wenig schade ist. Die Wertungen entmutigten die Macher aber keinesfalls, was zur Folge hatte, dass aus *Snowboard Kids* eine ganze Reihe wurde.

Auf Playstation erschien nur einen Monat vor dem Japan-Release von *Snowboard Kids 2* mit *Snowboard Kids Plus* ein Ableger exklusiv in Japan. Dabei handelte es sich um einen Port des ersten Teils, der einige Änderungen mit an Bord hatte. Einen richtigen dritten Teil bekamen wir ganze sieben Jahre später auch in Deutschland. 2006 erschien mit *SBK: Snowboard Kids* der vorerst letzte Teil der Funracer-Reihe auf Nintendo DS in gänzlich neuem Design.

Solltet ihr jetzt aber auf den Geschmack gekommen sein und wollt selbst an *Snowboard Kids 2* Hand anlegen, so müsst ihr Geduld und ein gut gefülltes

Die Rennen werden im Story-Modus durch zahlreiche Zwischensequenzen aufgelockert, in denen Damien den anderen Charakteren den Alltag erschweren will.

Wenn ihr eurem Snowboard ein neues Design nach eurem Geschmack spendieren möchtet, seid ihr im „Paint Shop“ genau richtig.

Das Hauptmenü präsentiert sich als drehender Baseball. Sehr cool!

Grafisch kann das Baselball-Spiel nicht mit der Konkurrenz aus dem Hause Acclaim mithalten. Dafür wissen aber die Animationen der Spieler zu gefallen.

MAJOR LEAGUE BASEBALL FEATURING KEN GRIFFEY JR.

Bevor die Partie losgeht, könnt ihr euren Spieler bestaunen. Die Charaktermodelle gehen dabei in Ordnung, reißen aber niemanden vom Hocker.

Das kleine Rechteck zeigt euch an, wohin der gegnerische Spieler den Ball werfen wird. Ihr müsst versuchen, den Kreis dorthin zu bewegen, bevor ihr mit dem A-Knopf schlagt.

Konto im Gepäck haben, denn die seltene PAL-Version ist nicht leicht zu finden. Hin und wieder taucht ein loses Modul auf diversen Online-Börsen auf, ein komplettes Exemplar ist da noch eine Ecke seltener und kostet mehrere Hundert Euro. Unabhängig vom Preis ist *Snowboard Kids 2* auch heute noch eine Runde wert, da es mehr Inhalt als sein Vorgänger bietet und nichts von seinem Charme verloren hat.

Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.

Verlassen wir die abgedrehten Pisten und wenden uns der knallharten Realität zu, wobei „knallhart“ hier vielleicht ein wenig zu hoch gegriffen ist. Denn bei *Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.* (was für ein langer Name…) handelt es sich nicht um eine Simulation der bekannten Sportart, sondern eher um ein arcadiges Baseball-Spiel. Produziert wurde der zweite Teil einer dreiteiligen Reihe von Nintendo höchstselbst. Der Umstand, dass der Videospielgigant vor Jahren einige richtig gute Sportspiele im Portfolio hatte, ist heute nur noch wenigen bekannt. Neben besagter Baseball-Trilogie (Teil 1 erschien auf dem SNES, der dritte Ableger wiederum auf dem N64) zählen wohl die drei *NBA Courtside*-Titel für N64 und Gamecube zu den bekanntesten Sportspielen, bei denen Nintendo als Publisher fungierte.

Aber zurück zu *Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.* Da die Sportart in Amerika äußerst beliebt ist, überrascht es niemanden, dass *Major League Baseball* in den Staaten erschien und dort viele Fans gewann, obwohl die Pressestimmen weniger wohlwollend waren. Eine EU-Version sparte sich Nintendo aber, da die Europäer nicht ganz so verrückt nach Baseball waren, was sich bis heute nicht geändert hat. In Australien sieht das aber wieder anders aus. Dort erfreut sich das Volk seit jeher an besagter Sportart, was Nintendo veranlasst hatte, *Major League Baseball* in Down Under zu veröffentlichen. Und da die Australier das gleiche Format genießen wie wir Europäer, kam das Spiel dort also als PAL-Version in den Handel. Interessant ist, dass dieser Umstand nicht vielen bekannt ist, da das Spiel als PAL-Fassung in den meisten N64-Spielelisten im Internet nicht auftaucht und der PAL-Release sogar auf Wikipedia nicht genannt wird.

Ob ihr euch den Baseball-Titel aber unbedingt besorgen solltet, müsst ihr selbst entscheiden. Für Fans des Ballsports mit dem Schläger, die mit Acclaims All-Star Baseball Spielen ihren Spaß haben und nicht genug von dem Sport bekommen können, ist *Major League Baseball* sicherlich einen Blick wert. Aus den obligatorischen Modi wie etwa „Exhibition“ oder „World Series“ könnt ihr eure Partien starten und so gegen vom Computer gesteu-

Die vielen kleinen Details wie etwa aufsteigende Heißluftballons verleihen den Rennen viel Atmosphäre, was sich im Spielspaß wiederspiegelt.

Natürlich gibt es auch bei *HSV Adventure Racing* verschiedene Kameraperspektiven. Aus der Stoßstangenansicht kommt das Geschwindigkeitsgefühl am besten rüber.

erte Gegner oder eure Freunde antreten. Darüber hinaus findet sich der Modus „Home Run Derby" im Auswahlmenü, der auch Baseball-Greenhorns durchaus Spaß bereiten kann. Wie der Name schon sagt, geht es hier darum, so viele Home Runs wie möglich hinzulegen. Könnt ihr Baseball aber gar nichts abgewinnen, ist *Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.* ein Titel, den ihr ruhig links liegen lassen könnt. Die Sammler unter euch werden aber ein ähnliches Szenario wie schon bei *Snowboard Kids 2* erleben, wobei das Spiel nicht ganz so teuer ist.

HSV Adventure Racing

Nintendo-64- und Rennspiel-Fans werden sicherlich *Beetle Adventure Racing* von Electronic Arts kennen. Das Rennspiel erschien hierzulande im Jahr 1999 und heimste viele gute Wertungen ein. Bis heute gilt es als eins der besten N64-Rennspiele. Alleinstellungsmerkmal bei *Beetle Adventure Racing* ist, dass der Fuhrpark nur aus VW Beetles besteht. Diese sind in Australien aber nicht sonderlich beliebt, was EA damals auf eine sonderbare Idee brachte. Man tauschte einfach die Fahrzeugmodelle in der australischen PAL-Fassung gegen Boliden des australischen Herstellers Holden Special Vehicles (kurz: HSV) aus. Zu guter Letzt änderte EA den Namen des Spiels von *Beetle Adventure Racing* in *HSV Adventure Racing* um, verpasste der Verpackung, der Anleitung und dem Modul ein abgeändertes Design und brachte den Racer schließlich so in Australien auf den Markt. Mit Erfolg, denn auch dort verkaufte sich der Rennspaß sehr gut, was dazu führte, dass sogar ein Nachfolger in Entwicklung war. Leider ist daraus aber nichts mehr geworden.

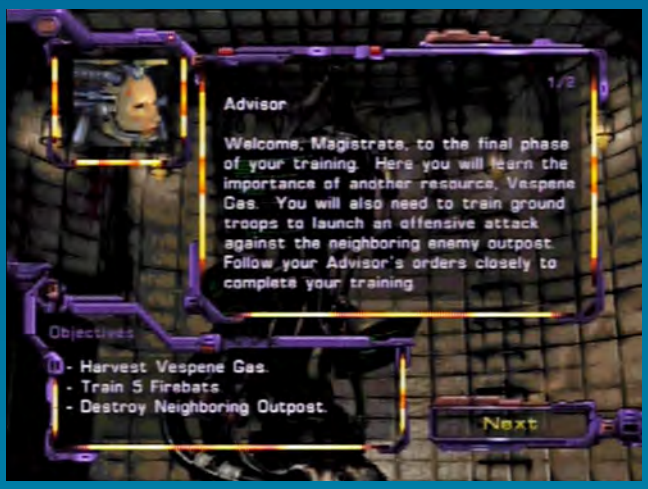
Am Straßenrand sind diverse Items in Holzkisten versteckt. Rammt ihr blaue Kisten, verleiht euch das einen Boost.

HSV-ADVENTURE RACING

Solltet ihr den Racer noch nicht gespielt haben, ist er auch heute noch einen Blick wert. Vor allem die langen Strecken und deren Design können überzeugen. Allerlei Abkürzungen und verrückte Zwischenfälle, wie etwa ein aufsteigendes Ufo oder ein T-Rex, der plötzlich neben euch auftaucht, machen aus den Rennen ein echtes Abenteuer. Dabei fahrt ihr immer drei Runden, wobei ihr in der dritten Runde stets einen anderen Weg einschlagt als zuvor. Das bringt euch in neue Gebiete und sorgt für zusätzliche Spannung, da sich kurz

Im direkten Vergleich zwischen *Beetle Adventure Racing* (rechts) und *HSV Adventure Racing* (links) sieht man deutlich, dass nur die Fahrzeugmodelle getauscht wurden. Einziger weiterer Unterschied ist der deutsche Text, der bei *HSV Adventure Racing* natürlich nicht vorhanden ist.

In den ersten Missionen werdet ihr schrittweise an das Spiel herangeführt. Entsprechend sind eure Basen noch überschaubar.



Im Missionsbriefing erwartet euch im Konsolenport nur englischer Text. Die Sprachausgabe ist leider aus der Nintendo-64-Version gestrichen worden.

STAR-CRAFT 64

vor dem Ziel die Streckenführung ändert. Auch die Technik wurde damals bereits hochgelobt und ist heute noch ansehnlich – und das, obwohl das Expansion Pak gar nicht zum Einsatz kommt. Tolle Wagenmodelle, grandiose Strecken und fetzige Musik sprechen für sich. Der Clou: Solltet ihr Interesse bekommen haben und kein Fan der VW Beetles sein, könnt ihr euch recht „günstig" die australische Version besorgen. Denn *HSV Adventure Racing* ist von den hier vorgestellten Spielen das Günstigste und schlägt als loses Modul mit unter 70 Euro zu Buche – vorausgesetzt ihr habt Glück und findet eins. Denn wie bereits *Snowboard Kids 2* und *Major League Baseball* ist auch *HSV Adventure Racing* selten und daher nicht ganz so leicht in Deutschland und der EU aufzutreiben.

Starcraft 64

Kommen wir zum wohl seltensten und teuersten N64-PAL-Spiel aus unserem australischen Quartett. Die Konsolenumsetzung des PC-Strategiehits ist als PAL-Version sehr spät im N64-Lebenszyklus erschienen. 2001 veröffentlichte Blizzard nur 5000 Exemplare davon in Australien, was heute dafür sorgt, dass *Starcraft 64* wohl zu den teuersten N64-PAL-Titeln überhaupt zählt.

Aber das Spiel kann natürlich mehr, als nur selten und teuer zu sein. Schon das 1998 für PC veröffentlichte Strategiespiel wurde zum Riesenhit. Das Setting, die interessante Sci-Fi-Story und natürlich die drei Rassen, die unterschiedlicher nicht sein könnten, garantierten lange Nächte und sorgten dafür, dass aus *Starcraft* ein Franchise wurde, das sogar auf offiziellen Wettbewerben gespielt wurde und heute noch gespielt wird.

Das PC-Original bekam von Blizzard sogar mit *Starcraft: Brood War* ein richtig gutes Add-on spendiert, bevor im Jahr 2000 eine Konsolenumsetzung auf dem Nintendo 64 in den USA erschien. Ein Jahr später erhielten die Australier ihre Fassung, von der wie erwähnt nur die besagten 5000 Einheiten von Nintendo vertrieben wurden. Die Konsolenvariante erfuhr im Vergleich zum PC-Ableger diverse Änderungen und Anpassungen, damit die Spieler auf dem Nintendo 64 die beste Erfahrung bekommen sollten. Auf das Modul wurden das Hauptspiel sowie *Brood War* gepackt. Zusätzlich spendierten die Entwickler der N64-Umsetzung einige exklusive Level, die auch für Kenner der Urfassung interessant sein dürften.

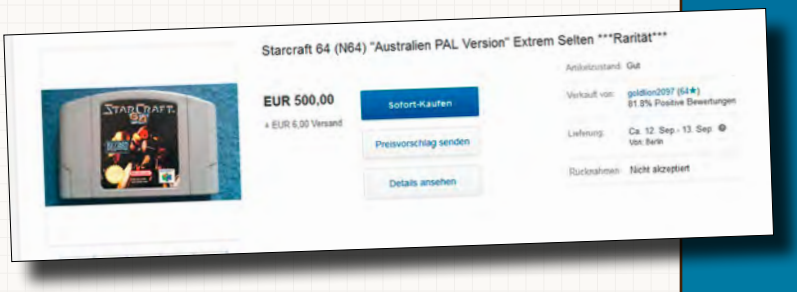
Dabei war *Starcraft* ursprünglich gar nicht auf Nintendos 64-Bit-Konsole geplant gewesen. Blizzard spielte seinerzeit mit dem Gedanken, einen Port des Strategiehits für die Sony Playstation zu veröffentlichen. Doch wurde diese Idee kurzfristig über Bord geworfen und man entschied sich doch für Nintendos Ma-

Habt ihr genug Einheiten wie etwa Marines ausgebildet, könnt ihr diese bequem per R-Schultertaste anwählen und durch wiederholtes Drücken durch die Einheiten wechseln.

Bevor man in feindliches Territorium vordringt, empfiehlt es sich, eine gewisse Truppenstärke zu erreichen.

TIPPS UND TRICKS ZUM ERFOLGREICHEN SAMMELN

Selten muss nicht gleich teuer sein. Mit den richtigen Tipps und Tricks finden sich auch vermeintlich teure Spiele für wenig Geld. Der Autor dieser Zeilen hat für seine N64-PAL-Komplettsammlung einige Jahre gebraucht und wir verraten euch hier, wie ihr das ebenfalls am besten bewerkstelligt.



Gut Ding will Weile haben
Was ihr tunlichst vermeiden solltet, ist das nächstbeste Spiel zu kaufen, das ihr unbedingt haben wollt, ohne dabei auf den Preis zu achten. Meist werden seltene Spiele zu horrenden Preise auf diversen Online-Börsen angeboten (siehe Bild rechts). Diese Angebote bleiben in der Regel lange bestehen, da niemand viel Geld für alte Videospiele ausgeben will. Und das solltet ihr auch nicht. Alle in diesem Artikel beschriebenen Spiele lassen sich weit unter den Sammlerpreisen finden. Einzige Voraussetzung: Zeit. Ihr müsst Zeit und Geduld mitbringen. Wer Tauschbörsen über Wochen und Monate hinweg beobachtet, erwischt früher oder später ein unschlagbares Schnäppchen.

Eigeninitiative und Durchhaltevermögen
In vielen Fällen ist das beständige Durchforsten von Online-Börsen, Kleinanzeigen oder Internetforen der Schlüssel zum Erfolg. Natürlich bedarf es einer großen Portion Eigeninitiative, denn die Schnäppchen kommen im Normalfall nicht ins Haus geflogen. Oft ist tägliches Prüfen der verschiedenen Plattformen und Angebote angesagt. Jeden Abend schnell die Kleinanzeigen-App durchforsten, jeden Morgen in die bekannten Foren schauen, zwischendurch Alarme checken. So seid ihr immer informiert, wenn neue Angebote oder Anzeigen online geschaltet werden und könnt reagieren, bevor euch jemand das lang gesuchte Spiel wegschnappt. Dass man nicht nach ein oder zwei Tagen den Fund seines Lebens macht, ist dabei genauso sicher wie der Umstand, dass in vielen Anzeigen nicht der Preis angeboten wird, den ihr gerne zahlen würdet. Aber hier zählt: Zähne zusammenbeißen und am nächsten Tag nochmal prüfen.

Der richtige Mix macht's
Ihr solltet euch nicht auf einen Anbieter fokussieren, sondern breit aufgestellt sein, was eure Suche angeht. Auktionshäuser sollten daher ebenso zu eurem Jagdgebiet zählen wie Facebook-Gruppen, Kleinanzeigen-Apps oder die örtlichen Trödelmärkte. Je mehr Möglichkeiten ihr euch offen haltet, wo ihr potenziell seltene Spiele finden könnt, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass ihr tatsächlich euer Wunschspiel günstig findet. Aber Vorsicht: Egal ob Sofort-Kauf, Auktion, Anzeige oder der Händler auf dem Flohmarkt, beherzigt immer die vorangegangenen Tipps. Damit sollten dann auch Spiele wie *Snowboard Kids 2* oder *Starcraft 64* für (vergleichsweise) wenig Geld in eure Sammlung wandern.

schine. Welche Gründe dafür verantwortlich waren, ist nicht bekannt. Ob Nintendo seine Hände im Spiel hatte, da die Konsolenversion von den Japanern vertrieben wurde, ist ebenfalls nicht bestätigt.

Starcarft-Fans müssen jedenfalls ein Expansion Pak ihr Eigen nennen, um alle Inhalte von Starcraft 64 abspielen zu können. Ähnlich wie bei *Perfect Dark* setzen einige Spielmodi die Speichererweiterung voraus. So können die *Brood War*-Missionen nur gespielt werden, wenn das Expansion Pak im Nintendo 64 steckt. Auch ein 2-Spieler-Modus wurde extra für die Konsolenversion konzipiert und erlaubt es, gegen- oder miteinander ins Gefecht zu ziehen – Speichererweiterung vorausgesetzt. Trotz der zusätzlichen 4MB Speicher wurde das Spiel an anderer Stelle im Vergleich zur PC-Fassung gekürzt. So fehlt im N64-Ableger der Online-Multiplayer gänzlich. Auch die Sprachausgabe in den Missionsbriefings fiel der Schere zum Opfer. Und selbst die Zwischensequenzen mussten gekürzt werden.

Doch wird das Spiel dadurch keinesfalls schlechter. *Starcraft 64* ist ein gutes Beispiel, wie Strategie-Spiele auch auf Konsolen funktionieren können. Ein auf den N64-Controller angepasstes Steuerungslayout sorgt für tadellose Spielbarkeit, die auch von der Fachpresse und den Fans mit viel Lob überschüttet wurde. Solltet ihr also von der N64-Version von *Command & Conquer* genug haben und ein anderes Strategie-Spiel auf dem System spielen wollen, müsst ihr die eingangs erwähnte Geduld und das nötige Kleingeld mitbringen, denn Starcraft 64 ist der heilige Gral der N64-PAL-Spiele. Da es so dermaßen wenige Einheiten davon in freier Wildbahn gibt, ist die Version sehr begehrt, was dafür sorgt, dass sich Preise für ein loses Modul jenseits der 300 Euro bewegen. Wollt ihr ein komplettes Exemplar euer Eigen nennen, dürft ihr genannten Betrag gerne verdoppeln. Einen Kauf ist *Starcraft 64* aber allemal wert, da es sich hierbei um einen sehr gut gemachten und perfekt auf das N64 angepassten Strategiehit handelt.

Andrej Sorich

Das komplette *Brood War*-Add-on der PC-Version ist spielbar, setzt aber das Expansion Pak voraus. Ohne die Speichererweiterung könnt ihr nur das Hauptspiel genießen.

Treffen eure Einheiten auf Feinde, schickt ihr sie per B-Knopf in den Kampf. Dann wird solange geschossen, bis alle Gegner vernichtet sind oder die eigenen Mannen fallen.

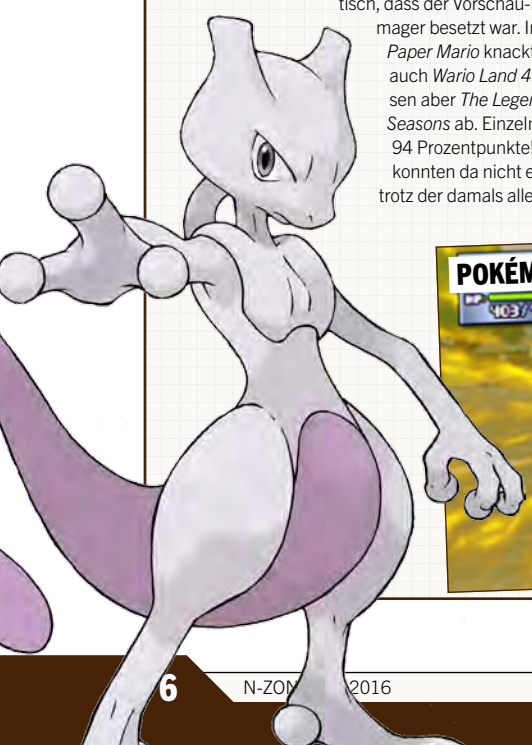
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

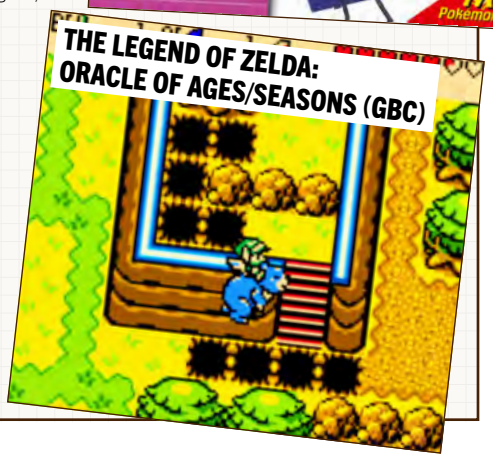
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 10/2001

Er ist da! Beziehungsweise er WAR da. In dieser Ausgabe berichtete die Redaktion ausführlich zur japanischen Version des Gamecube. Der Zauberwürfel war nämlich kurz vor Redaktionsschluss direkt aus Nippon zur N-ZONE gewandert. Außerdem gab es Eindrücke zur Spaceword – Nintendos einstiger Hausmesse – zu lesen, anlässlich derer wenig überraschend jede Menge Neuigkeiten zu Gamecube-Titeln wie *Wave Race: Blue Storm*, *Star Wars Rogue Squadron III: Rogue Leader* und *Super Smash Bros. Melee* verraten wurden. Zudem hielt das Heft Berichte zu noch mehr Events wie einer weiteren Nintendo-Show und der ECTS in London bereit – das damalige Team war gut im Einsatz! Zusätzlich gab's ein Interview mit Shigeru Miyamoto und einen Bericht zum Pokémon Mini. Da war es nicht drastisch, dass der Vorschau-Bereich mit *Crash Bandicoot X/S* und *Spyro: Season of Ice* sehr mager besetzt war. Im Testteil warteten aber einige echte Schmankerl auf die Leser: *Paper Mario* knackte ebenso die 90-Prozent-Marke wie *Pokémon Stadium 2*, und auch *Wario Land 4* und *Advance Wars* konnten sich sehen lassen. Den Vogel schossen aber *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* und *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* ab. Einzeln erhielten sie jeweils 92 Prozentpunkte, zusammen sagenhafte 94 Prozentpunkte! Die zahlreichen weiteren getesteten Spiele für GBA und GBC konnten da nicht einmal ansatzweise mithalten. Insgesamt eine starke Ausgabe, trotz der damals alles andere als rosigen N64-Situation!



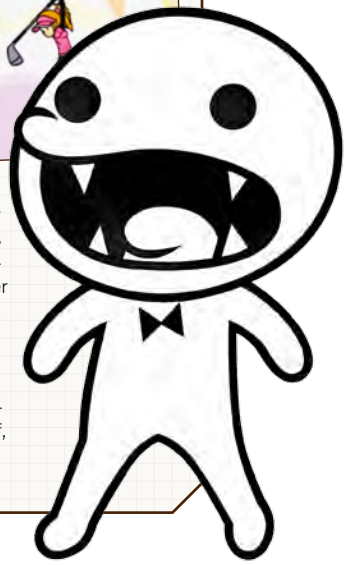


AUSGABE 10/2006

2006 hatte die Gamescom – damals noch Games Convention genannt und anstatt in Köln in Leipzig abgehalten – noch nicht den Stellenwert, den sie heute hat, weder bei Ausstellern noch bei Besuchern. Darum wurde Nintendos Auftritt vor Ort auch auf gerade einmal einer Seite abgehandelt – heutzutage so gut wie unvorstellbar! Davor gab es jede Menge spannende Vorschauen zu lesen, die zum Teil auch auf der Games Convention zu sehen gewesen waren, unter anderem zu *Mario Strikers Charged*, *Batallion Wars 2*, *Rayman Raving Rabbids*, *Far Cry Wii* (als *Far Cry Vengeance* erschienen), *Need for Speed: Carbon*, *Red Steel*, *Tomb Raider Legend* und *Pokémon Diamond & Pearl*. Zusätzlich lockten Reportagen zu Themen wie drei angekündigten – und niemals realisierten – Wii-Projekten der dubiosen Crossbeam Studios, den Online-Fähigkeiten von DS und Wii und den Service-Abteilungen von Spiele-Entwicklern. Im Testbereich gaben sich nicht gerade die Hits die Klinke in die Hand, *Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie* war das wichtigste Thema. Weiterhin gab es Reviews zu Titeln wie *FIFA 07*, *Cars* und jeder Menge anderer Software-Grütze, welche völlig zurecht von der Spiele-Geschichte vergessen wurde; an diesem Zustand wollen wir an dieser Stelle nichts ändern. Immerhin konnten in den beiden Importtests der Ausgabe *Star Fox Command* und *Mario Slam Basketball* beide überzeugen.

AUSGABE 10/2011

Na, geht doch – in dieser Ausgabe kam der Gamescom ein deutlich größerer Stellenwert zu. Neben dem Bericht zur Messe begeisterten Vorschauen zu zahlreichen Spielen, die wir in Köln das erste Mal selbst ausprobieren durften. Das wichtigste Thema war ohne jeden Zweifel *Super Mario 3D Land*, dem wir stolze sechs Seiten widmeten. In völlig anderer Form erschien schlussendlich *Killer Freaks from Outer Space*, das wir ebenfalls betrachteten – statt Weltraummonster gab's im fertigen Spiel Zombies und das gute Ding wurde in *ZombiU* umgetauft. Weitere Highlights waren unter anderem *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012*, *Rhythm Heaven* (dessen Best-of-Remake wir in dieser Ausgabe ebenfalls näher beleuchten), *Skylanders: Spyro's Adventure*, *Professor Layton und der Ruf des Phantoms* und eine Reportage zu kommenden *Pokémon*-Spielen. Auf Test-Seite sah es, wie damals leider üblich, nicht ganz so spannend aus. *FIFA 12* entpuppte sich als kaum verbesserte Neuauflage von *FIFA 11*, *Driver: San Francisco* und *Driver: Renegade* waren recht lieblose Umsetzungen der Lizenz für Wii und 3DS, *Alien: Infestation* bot zumindest leicht überdurchschnittliche Action-Kost und viele, viele weitere Titel erhöhten den bereits stolzen Umfang an Wii-Casual-Einheitsbrei. Dafür gab es die volle Ladung Reportagen zu Themen wie der Beliebtheits-Einschätzung der Wii auf Basis von User-Befragungen, den besten Nintendo-Rollenspielen, Marios Lebenslauf, dem Erfolg der Pokémon und Nintendos Ausflügen in die TV-Landschaft. Na, das ist doch was!



AUF EIGENE FAUST

SPIELEÜBERSETZUNGEN VON FANS

Lokalisation ist ein aufwendiger Prozess, an dem professionelle, gut bezahlte Teams teilweise über Monate hinweg arbeiten. Und manchmal machen das auch die Spieler selbst, einfach so …

7th Dragon, entstanden 2009 bei Sega und Image Epoch, ist ein vorzügliches Rollenspiel, bei dem so manch großes Entwicklertalent die Finger im Spiel hatte. Produziert wurde das DS-Abenteuer von Rieko Kodama, der Frau hinter Klassikern wie *Phantasy Star* (Sega Master System) oder *Skies of Arcadia* (Sega Dreamcast). Director von *7th Dragon* ist Kazuya Niinou, der sich mit *Trauma Center* (DS) und dem herausragenden *Etrian Odyssey* (DS) einen Namen gemacht hat. Und für den guten Ton ist niemand Geringeres als Yuzo Koshiro verantwortlich – seine Musik zeichnet Klassiker wie *Streets of Rage* (Sega Mega Drive) oder *ActRaiser* (SNES) aus. Und trotzdem wurde *7th Dragon* niemals offiziell übersetzt und in den Westen gebracht. Sowohl der japanische Publisher Sega als auch die Lokalisationsexperten bei Atlus lehnten ab: *7th Dragon* galt als zu nischig, zu schwer. Trotzdem gehen Spieler in Europa und den USA fünf Jahre später auf Drachenjagd – und das ganz ohne Sprachprobleme! Denn wenn die Publisher kein Interesse mehr an Lokalisationen haben, dann nehmen die Spieler die Sache eben auch mal selbst in die Hand.

Talentierte Übersetzer wie Geoff Embree oder Clyde Mandelin ziehen alleine oder im Team die Texte aus den von den offiziellen Anbietern verschmähten Titeln, übersetzen Dialoge und Menüs und basteln schließlich Patches. So fällt auf einmal die Sprachbarriere bei Klassikern wie modernen Spielen: Gäbe es keine Fan-Übersetzer, wären wir ohne einen langwierigen Japanischkurs heute nicht in der Lage, famose Spiele wie *Seiken Densetsu 3* (SNES), *Mother 3* (GBA), *Magical Vacation* (GBA), *Tales of Innocence* (DS), *Policenauts* (Playstation) oder eben das eingangs erwähnte *7th Dragon* und seinen PSP-Nachfolger *7th Dragon 2020* zu spielen. Grund genug, sich ein wenig genauer mit dem Phänomen Fan-Übersetzung zu beschäftigen.

Einreise verweigert

Natürlich gibt es für einen Publisher viele mögliche und oft auch gute Gründe, einen speziellen Titel nicht zu lokalisieren. Gerade zu 8- und 16-Bit-Zeiten sahen die Entscheider Rollenspiele als kostspieliges Nischengenre. Die Lokalisation eines Rollenspiels ist nicht nur aufwendig, meist sind auch die Datenmengen der RPGs sehr hoch und damit in der Herstellung recht teuer. Spieler

KEINE SPIELE FÜR EUROPA?

Vor allem in den 1990er-Jahren wurden viele Spiele für die USA lokalisiert, aber trotzdem nicht in Europa veröffentlicht. Doch wieso eigentlich?

SNES-Klassiker wie das sechste *Final Fantasy*, *Chrono Trigger* oder *Earthbound* erschienen in Europa ebenso wenig wie so manches Playstation-Abenteuer: Auch auf *Arc the Lad*, *Xenogears*, *Parasite Eve* oder die *Lunar*-Reihe mussten wir verzichten. Die Gründe dafür sind vielfältig. Manche Spiele, genannt seien hier vor allem die *Lunar*-Episoden wurden von Publishern lokalisiert, die keine offizielle europäische Niederlassung hatten, bei anderen war wohl die Sprache ein Hindernis: Auch wenn englische Texte vorhanden sind, gibt es noch keine Übersetzung für Deutschland, Italien, Spanien und Frankreich – die wären dann aber zu aufwendig und nicht mehr wirtschaftlich. Auch der Jugendschutz spielt eine Rolle: Mit PEGI und USK müssen zwei weitere Freigaben eingeholt werden und für manch eine kleine Firma ist das bereits die Mühe nicht wert. Selbst heute gibt es noch vergleichbare Fälle, in denen Spiele explizit nicht in Deutschland erscheinen: Das Dungeon-Abenteuer *Sorcery Saga: Curse of the Great Curry God* für die Playstation Vita und die *Zelda*-Hommage *Ittle Dew* für Wii U erschienen etwa nicht in Deutschland, weil sich der jeweilige Anbieter die Kosten für die USK-Prüfung sparen wollte.

in den USA kamen noch in den Genuss von Klassikern wie *Final Fantasy VI* oder *Chrono Trigger*, dagegen kann man die offiziell für das SNES in Europa erschienenen Rollenspiele ohne Action-Elemente an einer Hand abzählen. Zum Glück sorgten dann die CD und der riesige Erfolg von *Final Fantasy VII* für ein Umdenken und immer mehr textintensive Spiele fanden ihren Weg zu uns. Aber trotzdem entgehen uns damals wie heute viele, viele spannende Titel.

Das hat auch rechtliche Ursachen: Gerade Titel, bei denen Marken verschiedener Hersteller aufeinandertreffen, sind aus Copyright-Sicht ein Albtraum, da die Rechte je nach Region bei völlig unterschiedlichen Firmen liegen. Bestes Beispiel dafür ist Banprestos in Japan extrem erfolgreiche Serie *Super Robot Wars*. Dort treffen mächtige Mechas und deren Piloten aus Serien wie *Gundam, Neon Genesis Evangelion* oder *Mazinger Z* aufeinander. Die einzigen Ableger, die es zumindest in die USA geschafft haben, sind die, bei denen nur Charaktere aus Banprestos eigener Feder auftauchen. Und das sind natürlich nicht die einzigen Gründe. Mal ist ein Spiel zu sehr in der japanischen Kultur verwurzelt, mal erscheint es einfach zu spät im Lebenszyklus einer in Fernost noch beliebten, im Westen dann aber bereits abgeschriebenen Hardware, mal arbeitet das Entwicklerteam bereits an einem neuen Projekt und kann niemanden abstellen, um die lokalisierten Texte in den Code zu integrieren … Gründe für den Verzicht auf eine West-Lokalisation gibt es viele.

Von MSX zu Final Fantasy

1993 erblickt die wohl erste Fan-Übersetzung das Licht der Welt: Dennis Lardenoye und Ron Bouwland aus den Niederlanden gelingt es, das MSX-Spiel *SD Snatcher*, eine Variante von Hideo Kojimas legendärem Adventure *Snatcher*, zu übersetzen und die neuen, englischen Texte auch direkt in den Code zu implementieren. Die Wahl des Spiels ergibt Sinn. *Snatcher* hatte damals einen hervorragenden Ruf, die englische Variante für das Sega Mega-CD war noch ein gutes Jahr entfernt und vor allem war es kein Problem, die Daten von den drei MSX-Disketten auszulesen. Und als kurz darauf die ersten Systeme zum Auslesen von Modulspielen auf den Markt kamen, da schossen auch die Übersetzergruppen wie die Pilze aus dem Boden.

Trotzdem dauerte es noch einmal vier weitere Jahre, bis mit *Final Fantasy V* (SNES) der nächste Übersetzungspatch erschien: Unter Kennern schon lange als Geheimtipp gehandelt, konnten sich gute fünf Jahre nach der japanischen Veröffentlichung endlich auch die Spieler in Europa und den USA dank Patch und Emulation in das komplexe Job-System verbeißen. Von da an ging es dann Schlag auf Schlag:

Langrisser IV (Playstation) ist dramatisch besser als die aktuelle 3DS-Episode, erschien aber nie offiziell im Westen.

Obwohl die Menüs von *Front Mission* (SNES) Englisch sind, wurde der Rest des Texts erst in der DS-Umsetzung übersetzt. Fürs SNES-Original gibt es aber einen Patch.

WER IST CLYDE MANDELIN?

Einer der bekanntesten Fan-Übersetzer ist Clyde Mandelin – dank ihm können wir heute *Mother 3* auf Englisch spielen.

Clyde Mandelin, auch bekannt unter dem Spitznamen „Tomato“, ist ein veritables Urgestein der Übersetzerszene und hat schon zahllose offizielle Lokalisationen von Spielen und Animes auf dem Kerbholz. Am bekanntesten ist er aber für seine Übersetzungen der ersten und dritten Episode von Nintendos und Shigesato Itois famoser *Mother*-Reihe. Er selbst erklärt dazu: „Seit *Earthbound* 1995 veröffentlicht wurde bin ich ein großer Fan der *Mother*-Reihe. Und dazu macht es mir Spaß, japanische Spiele ins Englische zu übersetzen, zu programmieren und die Spiele von anderen auseinanderzunehmen. Als dann offensichtlich war, dass eine offizielle Übersetzung von *Mother 3* nicht mehr kommen würde, war es klar, dass ich mich an die Fan-Übersetzung machen würde. Ich versuchte meinen Enthusiasmus und meine professionelle Erfahrung zu kombinieren, um eine hochwertige Übersetzung für die Fans anzufertigen.“ Mehr erfahrt ihr auf seiner Website www.matotree.com.

Castlevania: Rondo of Blood **(PC-Engine) ist einer der besten Serienteile. Die Sprachbarriere ist niedrig, trotzdem gibt es heute einen Englisch-Patch.**

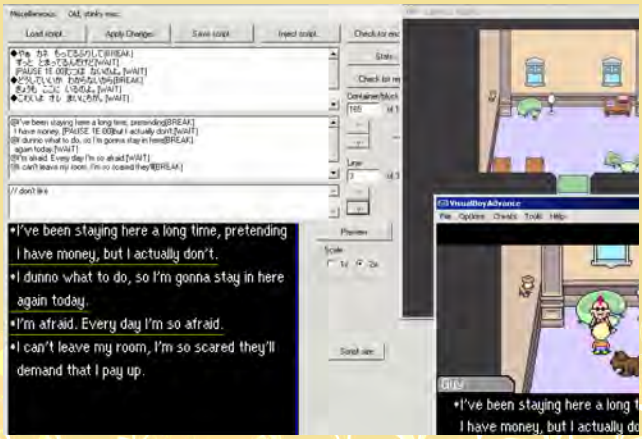
das NES-Abenteuer *Final Fantasy II* wurde ebenso übersetzt wie *Seiken Densetsu 3* (SNES), der Nachfolger des Kultspiels *Secret of Mana*. Über die Jahre wächst dann die Menge der übersetzten Projekte: Auch Spiele für Sega Mega Drive, Playstation, Playstation 2, Game Boy Advance, Nintendo DS und viele weitere Systeme werden von findigen Teams ausgelesen, übersetzt und gepatcht.

Die Kunst der Fan-Übersetzung

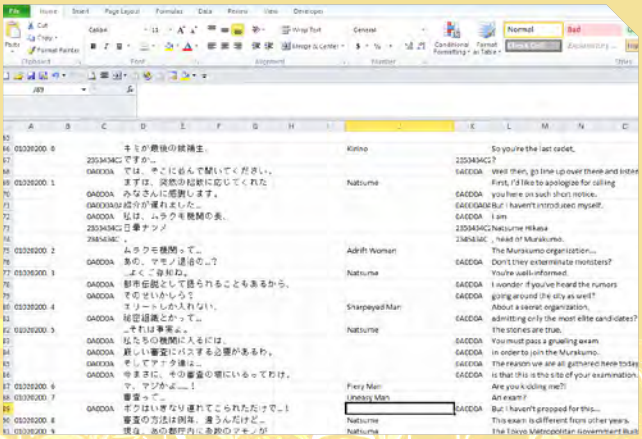
Natürlich wirft das Phänomen so manche Frage auf. Zum Beispiel: Wie funktioniert so eine Übersetzung eigentlich? Darüber haben wir mit Geoff Embree, dem Übersetzer von *7th Dragon*, den beiden Episoden von *Suikogaiden* (Playstation) und *7th Dragon 2020* (PSP) geredet: „Zuerst gilt es, an das Skript des Spiels zu kommen – manchmal ist das auf ungewöhnliche Art und Weise in den Code integriert. Liegt dann der nackte Text vor, wird eine erste Übersetzung angefertigt und eingebaut. Manchmal muss man dem Code dafür erst beibringen, auch unsere lateinischen Buchstaben anzuzeigen, das kann ziemlich diffizil sein. Natürlich wird dann auch viel getestet. Bugs werden entfernt, Texte werden weiterhin angepasst … viele Textzeilen ergeben erst im Kontext wirklich Sinn. Auch Dinge wie Zeilenumbrüche werden von Hand eingefügt.“

Unnötig zu erwähnen, dass eine solche Arbeit eine Menge Zeit verschlingt. Clyde Mandelin, der Übersetzer des GBA-Rollenspiels *Mother 3* kann kaum noch genau sagen, wie lange er tatsächlich an seinem Projekt gearbeitet hat: „Die Übersetzung von *Mother 3* entstand in Teamarbeit über einen langen Zeitraum, daher ist es schwer, die tatsächliche Arbeitszeit zu berechnen. Ein Kollege und ich verbrachten etwa 18 Monate mit dem Projekt und in dieser Zeit fühlte es sich für uns beide wie ein zweiter Job an. Es war viel Arbeit, hat aber großen Spaß gemacht. Und es ist eine Belohnung für uns zu sehen, wie all unsere Mit-Fans jetzt Spaß an dem Spiel haben!“

Geoff Embree geht etwas mehr ins Detail: „Für ein kurzes bis mittleres Rollenspiel rechne ich mit 500 bis 1.000 Stunden, für *7th Dragon 2020* habe ich etwa 600 Stunden gebraucht. Der japanische Text umfasste etwa 380.000 Zeichen, mehrfach verwendete Texte eingeschlossen – wir sind hier also weit vom Umfang eines *The Legend of Heroes: Trails in the Sky*



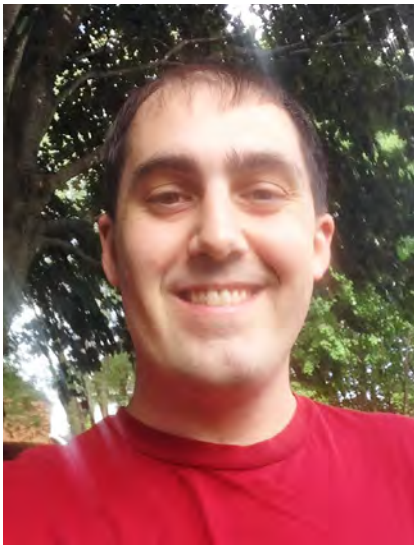
Mit dieser Oberfläche arbeitete Clyde Mandelin an seiner Übersetzung von *Mother 3*. Änderungen lassen sich so schnell implementieren und verfolgen.



In einer Excel-Datei stellt Geoff Embree die englischen und die japanischen Texte gegenüber, bevor er sie ins Spiel überträgt.

WER IST GEOFF EMBREE?

In der Fan-Übersetzerszene ist Geoff Embree unter dem Spitznamen Pokeytax bekannt und hat bereits ein paar sehr spannende Projekte abgeschlossen: Neben *7th Dragon* gehen auch die beiden Episoden von *Suiko Gaiden* (Playstation), Adventure-Ableger von Konamis *Suikoden*-Reihe, auf sein Konto. Wir haben Geoff ein paar Fragen zu seinen bisherigen und auch zu kommenden Projekten gestellt. Mehr über ihn und seine Arbeit findet ihr bei www.cavespeak.org.



N-ZONE: Geoff, was bringt dich dazu, dir diese gewaltige Arbeit wie jetzt die Übersetzung von *7th Dragon 2020* aufzuladen?
Geoff Embree: Nun, ich bringe Dinge gerne zu Ende und ich möchte Leuten ermöglichen, Spiele auf Englisch zu spielen, die sie bisher nicht spielen konnten. Die Arbeit macht mir einfach Spaß. Man wechselt zwischen vielen, vielen Rollen, wenn man ein Spiel macht oder es auch einfach nur lokalisiert. Ich springe gerne zwischen Programmierung, Übersetzung und dem Schreiben hin und her. Ich habe quasi ein Hobby, von dem andere auch etwas haben. Die Sache ist aber auch so ein Zeitfresser, dass ich kaum noch Zeit zum eigentlichen Spielen habe.

N-ZONE: Und wie war das mit *7th Dragon 2020*?
Geoff Embree: Ich gebe zu, ich war zunächst an *7th Dragon 2020* weniger interessiert als am ersten *7th Dragon*. Meine Anime-Toleranzschwelle ist um einiges niedriger als man erwarten sollte. Trotzdem war es für mich irgendwie fast schon Pflichtsache, den zweiten Teil zu übersetzen, nachdem ich bereits den ersten übersetzt hatte. Ich wusste, dass es ein Titel ist, auf den die Spieler wirklich warten. Und es macht immer mehr Spaß, an einer Serie zu arbeiten, die man schon kennt, und dann die Zusammenhänge richtig herzustellen. Ich möchte eben Dinge die ich angefangen habe, auch zu Ende bringen – auch wenn es eine ganze Spielereihe ist. Und tatsächlich war *7th Dragon 2020* auf seine Art dann genauso spannend wie der erste Teil.

N-ZONE: Was sind deine kommenden Pläne? Hast du Projekte, die du besonders gerne umsetzen würdest?
Geoff Embree: Wenn es meine Zeit erlaubt, dann möchte ich schon weiter übersetzen. Momentan bin ich dabei, ein angefangenes Projekt zu beenden, dann habe ich *Segagaga* und *7th Dragon 2020-II* auf der Liste. Wenn ich mit denen fertig bin, dann sollte der 3DS auch die kommerzielle Bühne verlassen haben, und wenn die Emulation überzeugt, könnte der die nächste große Plattform für Fan-Übersetzungen werden. Da gibt es Spiele wie *Rocket Slime 2, EX Troopers, Culdcept* und viele weitere Spiele, an denen bisher niemand arbeitet und die eine Übersetzung absolut verdienen. Die Liste ist schier endlos. Ich würde gerne noch einmal das letzte *Suikoden* auf der PSP übersetzen und eine Neuübersetzung von *Suikoden II* (Playstation) fertigstellen. Aber irgendwie gibt es immer wieder dringendere Fälle.
Sollte ich einmal eine Pause haben, dann würde ich gerne meinen Arbeitsprozess und die Werkzeuge neu evaluieren. Von wenigen Ausnahmen abgesehen haben die meisten Fan-Übersetzungen nur eine Zielsprache. Aber in der professionellen Übersetzung ist es mittlerweile viel einfacher, mehr individuelle Sprachen zu unterstützen. Mit ein wenig Arbeit kann ich meinen Prozess so anpassen, dass Unicode unterstützt wird – das ist gut für Sprachen, die nicht das lateinische Alphabet benutzen. Englisch ist ein guter Anfang und Spieler in Europa sind englische Texte gewohnt, aber ich finde, jeder sollte die Chance haben, Spiele in seiner Muttersprache zu spielen.
Außerdem ist mein Japanisch nicht so gut, wie es sein sollte. Deswegen habe ich mich auch vor allem an Rollenspiele mit weniger Text wie eben *7th Dragon* gehalten. Die sind recht resistent gegen kleinere Übersetzungsfehler. Wenn ich in den kommenden Jahren besser werde, dann traue ich mir vielleicht auch Spiele mit komplizierteren Texten zu. Es gibt eine Menge sehr spannende und interessante Spiele da draußen. Spiele von Entwicklern wie Artdink, WARP und Skip verdienen es, übersetzt und gespielt zu werden. Ich denke, Übersetzung ist ein ebenso wichtiger Faktor in der Bewahrung von Videospielen wie deren Archivierung.

(PSP) entfernt. Trotzdem ist es eine Menge Arbeit. Viel Zeit floss ins Reverse-Engineering, in Neu-Programmierung und Debugging, damit das Spiel den englischen Text richtig darstellt. Da ich den Text ja aus dem Spiel selbst ziehen musste, war viel davon sehr durcheinandergewürfelt, ich kannte oft weder den Kontext noch konnte ich sagen, wo eine Szene zu Ende war und eine neue Szene begann und oft musste ich dann von Hand notieren, welche Figur etwas sagt."

Das klingt ziemlich anstrengend und kompliziert, tatsächlich entpuppte sich aber gerade *7th Dragon 2020* als sehr machbares Projekt, wie Embree erklärt: „Das war der angenehmste Titel, an dem ich bisher gearbeitet habe. Ich hatte vorher gehört, dass die Entschlüsselung der Daten ein Problem darstellen könnte, aber letztlich war das gar nicht mal so schwer – es ist viel einfacher, mit aktuellen Systemen zu arbeiten als mit 8- oder 16-Bit-Maschinen. Limitierter Speicher und Prozessorgeschwindigkeit sind keine Probleme mehr und die Emulationssoftware PPSSPP hat einen hervorragenden Debugger. Ich musste ein paar Hacks anwenden, um die Zeichenlimitierung bei Charakternamen zu umgehen: Das Original legt die Obergrenze bei 11 Zeichen fest, ich brauchte aber 22. Einmal hatte ich einen großen, unerklärlichen Absturz in einer Zwischensequenz – da ist dann Text übergelaufen und hat Speicher überschrieben. Aber so etwas ist bei einer Fanübersetzung Alltag. Die größte unerwartete Schwierigkeit war die Geburt meines ersten Kindes im Januar des letzten Jahres, das hat meine Freizeit empfindlich getroffen! Am Ende musste ich mich dann entscheiden, die Übersetzung mit etwas weniger Feinschliff zu veröffentlichen oder noch Monate zu warten, bis ich das Projekt beenden kann. Ich hab mich dann für Ersteres entschieden. Egal, ob Profi oder Amateur, man hat nie genügend Zeit um alles zu tun, was man gerne tun würde."

Und wie spiele ich's?

Bisher klingt das alles recht einfach, aber ein Problem gibt es da doch: Wie spielt man diese Fan-Übersetzungen jetzt eigentlich? Hier kommen wir grundsätzlich in rechtliche Grauzonen. Zumindest aber bei Spielen für NES, SNES, Mega Drive, Game Boy und Game Boy Advance gibt es eine sichere Methode: Die Android-Konsole Retron 5 liest Originalmodule und wendet auf Wunsch dann einen auf SD-Karte gespeicherten Patch an – und da viele der Klassiker heute nicht mehr sonderlich viel

Als einziger Teil der *Project Zero*-Reihe erschien die vierte Episode für Wii nie im Westen. Aber auch hier wurde von Fans Abhilfe geschaffen.

WELCHE SPIELE HABEN DIE FANS ÜBERSETZT?

Im Netz findet man geradezu Hunderte von Fan-Übersetzungen, wobei manche natürlich besser sind als andere. Wir haben ein paar der spannendsten Projekte rausgepickt und stellen diese hier vor:

7th Dragon | DS, 2009
Spielerisch siedelt sich *7th Dragon* irgendwo zwischen *Dragon Quest* und *Etrian Odyssey* an. Leider galt das Spiel als zu schwer für den Westen, deswegen kam es nicht.

Magical Vacation | GBA, 2001
Dieses bunte Rollenspiel für den Game Boy Advance wurde erst kürzlich übersetzt und ist der Quasi-Vorgänger des DS-Abenteuers *Magical Starsign*.

7th Dragon 2020 | PSP, 2011
Der Nachfolger des ebenfalls nicht lokalisierten RPG-Geheimtipps *7th Dragon* (DS) ist etwas einfacher und animelastiger – aber trotzdem sehr gut.

Gyakuten Kenji 2 | DS, 2011
Obwohl das erste Solo-Abenteuer von Phoenix Wrights früherem Rivalen Miles Edgeworth auch im Westen gut ankam, musste der zweite Teil draußen bleiben.

Mother 3 | GBA, 2006
Bis heute belagern Fans Nintendo wegen einer offiziellen Lokalisation des Nachfolgers des Kultspiels *Earthbound*. Die Fan-Übersetzung ist zum Glück enorm hochwertig.

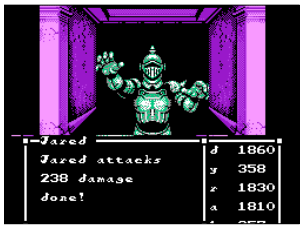
Final Fantasy Type-0 | PSP, 2011
Quasi zeitgleich mit der Ankündigung der HD-Neuauflage von *Final Fantasy Type-0* wurde die Fan-Übersetzung für das PSP-Original fertig.

Fire Emblem: Fuuin no Tsurugi | GBA, 2002
Das erste *Fire Emblem* für den Game Boy Advance wurde nicht lokalisiert – und das, obwohl Held Roy mittlerweile aus keiner Episode von *Smash Bros.* wegzudenken ist!

Seiken Densetsu 3 | Super Famicom, 1995
Man kann sich kaum vorstellen, dass Square Enix bis heute keine offizielle Lokalisation von *Seiken Densetsu 3* gebracht hat, ist der Vorgänger *Secret of Mana* doch ein großer Hit!

King's Field | Playstation, 1994
Heute ist From Software dank *Dark Souls* in aller Munde, zu Playstation-1-Zeiten war das Team noch eher unbekannt – deswegen kam wohl auch das erste *King's Field* nie offiziell in den Westen.

Game Center CX 2 | DS, 2009
Der erste Teil der Pseudo-Retro-Sammlung kam in die USA, verkaufte sich aber trotz hervorragender Qualität nicht gut. Der zweite Teil ist textlastiger als der Erstling.



Sweet Home | Famicom, 1989
Dieser 8-Bit-Titel ist ziemlich obskur, doch tatsächlich ist es der spirituelle Vorgänger von *Resident Evil*! Natürlich wurde das textlastige Abenteuer niemals offiziell übersetzt.

Monster Hunter Portable 3rd | PSP, 2010
In Japan war *Monster Hunter* auf der PSP geradezu obszön populär, hierzulande konnte Sonys Handheld niemals richtig Fuß fassen, sodass uns diese Episode vorenthalten blieb.

kosten, steht dem Spaß nichts im Wege. Schwieriger ist es da schon bei moderneren Spielen: Titel für PSP, Playstation 2 oder DS müssen zunächst auch ausgelesen werden, dann lässt man einen Patch darüber laufen und muss die gepatchte Version dann irgendwie zurück in die Konsole bekommen … auf der PSP tut man das über einfach zu installierende Custom-Firmware und eine große Speicherkarte, bei Playstation 1 und 2 muss man dagegen ans Eingemachte und die Konsole mit einem Bootchip versehen … und da wird es dann rechtlich kritisch. Zum einen erlischt beim Öffnen und Modifizieren einer Konsole die Garantie, zum anderen kommen wir hier natürlich stark in den Bereich der Raubkopien: Zwar haben Modchips und Co. den schönen Effekt, dass damit Importe, Homebrew und Fan-Übersetzungen auf den Konsolen laufen, aber der Großteil der Anwender nutzt die Chips eben doch für böse Software-Piraterie. Ähnlich kritisch ist die Lage beim DS: über die vor ein paar Jahren fast omnipräsenten Module mit Micro-SD-Karte hat man das gepatchte ROM (der Begriff für die ausgelesenen Spieldaten) schnell lauffähig, aber da solche Module für gewöhnlich in erster Linie ebenfalls für Raubkopien genutzt werden, ließ Nintendo die gängigen Quellen schon vor Jahren trockenlegen.

Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, Repro-Module mit gepatchten Spielen zu erwerben, ein Everdrive-Modul mit eingebautem SD-Kartenslot einzusetzen oder direkt ROMs und Emulatoren zu benutzen – aber auch das ist rechtlich gesehen natürlich sehr problematisch. Die meisten Spieler von Fanübersetzungen legen daher großen Wert darauf, sich das entsprechende Spiel im Original zuzulegen. Wie immer sie die übersetzte Fassung dann auch spielen, das ehrlich erworbene Original steht im Schrank und sieht dort nicht nur hübsch aus, es beruhigt auch das Gewissen. Clyde Mandelin fügt hinzu: „Das Team hat einen Bildschirm beim Spielstart implementiert, bei dem die Spieler darum gebeten werden, eine offizielle Veröffentlichung auch zu

unterstützen, sollte jemals noch eine erscheinen. Sollte das tatsächlich einmal der Fall sein, werden wir den Übersetzungspatch aus dem Internet entfernen und den Spieler auf die offizielle Website verweisen. Für mich war die Übersetzung immer eher eine temporäre Notlösung, daher ist es für mich absolut in Ordnung, wenn unsere Arbeit irgendwann einmal obsolet wird – eine offizielle Übersetzung ist das, was am Ende zählt."

Das ist allerdings eine Einstellung, der sich nicht alle Fan-Übersetzer anschließen würden, geht es doch bei manch einem Projekt auch darum, eine offizielle, als unzureichend empfundene Lokalisation den eigenen Anforderungen anzupassen. So geschehen beispielsweise beim als *Final Fantasy II* in den USA veröffentlichten *Final Fantasy IV*, dessen ursprüngliche Lokalisation sprachlich und inhaltlich äußerst unbeholfen und holprig daherkommt. Aber auch andere Spiele werden gelegentlich noch einmal neu übersetzt, manch ein Hardliner schwört eisern auf exakte Übersetzung aus dem Japanischen und lehnt freiere Lokalisationen rigoros ab.

Was, wenn doch noch offizielle Übersetzungen kommen?

Interessant wird das dann auch, wenn, wie von Clyde Mandelin bereits angedeutet, doch noch eine offizielle Fassung eines bisher nur als Fan-Übersetzung erschienenen Spiels folgt. So geschehen beispielsweise beim Mega-Drive-Knaller *Monster World IV* oder bei *Final Fantasy V*, das 1999 im Rahmen der *Final Fantasy Anthology* doch noch in den Westen kam – aber in einer technisch und sprachlich so schlechten Verfassung, dass viele Spieler bis heute lieber die Fan-Übersetzung oder den dramatisch besseren GBA-Port von 2006 spielen. Sowohl Geoff Embree als auch Clyde Mandelin haben sich mit solchen Situationen bereits auseinandergesetzt. Mandelin meint: „Ich habe die Fan-Übersetzung von *Star Ocean* für das Super Famicom 2001 fertig gestellt und 2008 erschien das PSP-Remake dann auch auf Englisch. Ich habe auch *Mother 1&2* für den Game Boy Advance übersetzt und ein paar Jahre später erschien der erste Teil dann als *Earthbound Beginnings*. Wenn so etwas passiert, bitte ich die Fans immer, die offiziellen Veröffentlichungen zu unterstützen."

So weit kam es bei den Projekten von Geoff Embree bisher nicht, allerdings übersetzt er auch gezielt Spiele, bei denen niemand mehr mit einer Veröffentlichung außerhalb Japans rechnet. Trotzdem war auch Embree überrascht, als Sega auf einmal die offizielle Lokalisation von *7th Dragon III: Code VFD* angekündigte, hatte er da doch gerade die Arbeit am PSP-Vorgänger *7th Dragon 2020* fertiggestellt: „Natürlich habe ich erst einmal gestutzt, als ich die Ankündigung gelesen habe. Aber ich habe dann Bilanz gezogen und kam zu dem Schluss, dass ich mit meiner Arbeit nur aufhören würde, wenn Sega auch die Spiele, an denen ich arbeite, offiziell veröffentlichen würde. Letzten Endes machen *7th Dragon 2020* und *7th Dragon 2020-II* als PSP-Spiele aus kommerzieller Hinsicht keinen Sinn für Sega, selbst wenn die 3DS-Episode jetzt ein großer Erfolg wird. Wenn, dann würden sie als Port oder als Remaster in ein paar Jahren erscheinen und die PSP-Fanübersetzung würde dann eher das Interesse schüren als in direkter Konkurrenz dazu zu stehen. Natürlich freue ich mich über die offizielle Übersetzung von *7th Dragon III: Code VFD* sehr und hoffe, dass all jene, die schon die früheren Spiele mochten, es kaufen werden. Und ich bin froh, dann mit *7th Dragon 2020-II* die letzte Lücke schließen zu können. Wenn ich damit fertig bin, wird die komplette Serie auf Englisch spielbar sein!"

Und das ist dann schließlich auch das große Verdienst der Fan-Übersetzer – sie sind es, die die Lücken in den Lineups der Hersteller schließen und den Fans im Westen die Spiele zugänglich machen, die von den westlichen Publishern übergangen werden – ob nun zu Recht oder nicht. Und sind wir mal ehrlich: Eine Spielewelt, in der wir aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse auf Titel wie *7th Dragon, Ace Attorney Investigations 2, Seiken Densetsu 3, Mother 3* oder *Policenauts* verzichten müssten, wäre eine sehr viele ärmere. **Thomas Nickel**

Final Fantasy V **(SNES) ist eines der ersten großen Projekte, die von Fans übersetzt wurden – von einer professionellen Lokalisation ist diese Version nicht zu unterscheiden.**

Für *Ys IV* (PC-Engine) nahmen die Fans sogar englische Sprachausgabe auf! Das ist aber eine große Ausnahme, normalerweise werden nur die Texte übersetzt.

Nur eine Episode des zweigeteilten *Persona 2* (Playstation) wurde offiziell übersetzt. Um die andere kümmerten sich die Fans.

DRAGON QUEST VII

FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT

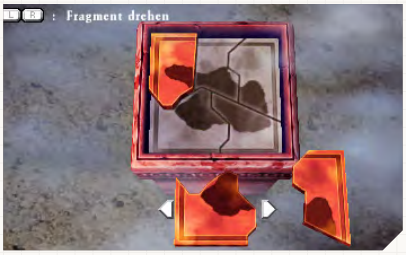
WERTVOLLE TIPPS FÜR EURE ABENTEUERREISE

Schnell leveln, Kämpfe meistern, die riesige Spielwelt effektiv erkunden und alle Items aufspüren: Mit unseren Tipps und Tricks zum legendären Rollenspiel *Dragon Quest VII* schafft ihr das mit links.

Johannes Gehrling

FRAGMENTE

Wie der Titel des Spiels schon verrät, sind Fragmente die wichtigsten Items, die ihr in *Dragon Quest VII* sammeln müsst. Mit ihnen schaltet ihr im Tempel der Mysterien neue Inseln in der Vergangenheit frei, die ihr dann bereisen könnt, um ihren Bewohnern zu helfen – und die Inseln schließlich auch in der Gegenwart erscheinen zu lassen. Um die Puzzle-Teile aufzuspüren, solltet ihr prinzipiell immer mit allen Menschen sprechen, denen ihr begegnet. So erhaltet ihr wichtige Hinweise auf die Fundorte der Fragmente, manchmal bekommt ihr sie sogar direkt geschenkt. Nach einigen Spielstunden erhaltet ihr außerdem zwei sehr nützliche Hilfsmittel, die euch die Suche nach den begehrten Items erleichtern: Einerseits das Radar, das auf dem unteren Bildschirm neben der Karte erscheint, und blau aufblinkt, sobald sich ein Fragment in eurer Nähe befindet. Außerdem könnt ihr im Menü über die Reiter „Info“ -> „Nächstes Tafelfragment“ erfahren, wo sich Tafelfragmente befinden, die ihr aktuell erreichen könnt. Diese Angaben sind ziemlich genau, da sie Informationen zur Insel, dem Ort und weitere Hinweise enthalten – beispielsweise, ob ihr das Item von einer Person bekommt oder ob es in einem Keller liegt.



ITEMS, AUSRÜSTUNG UND GELD

Ihr findet viele nützliche Items, indem ihr neue Gebiete gründlich absucht und jede Ecke erkundet. Häufige Fundorte sind Schränke, Vasen oder Fässer, nach denen ihr deswegen immer Ausschau halten solltet – manchmal stoßt ihr so auf teure, seltene Gegenstände. Vieles braucht ihr aber nicht wirklich, sodass ihr diese Items in Läden verkaufen könnt. Das dadurch erhaltene Geld könnt ihr dann direkt wieder in bessere Ausrüstung investieren, mit der ihr im Kampf mehr Schaden anrichtet, schneller seid und euch besser verteidigen könnt. Prinzipiell lohnt es sich deswegen, stets die Waffenläden aufzusuchen, die ihr in fast jedem Dorf findet – dort bekommt ihr für das nötige Kleingeld sehr mächtige Ausrüstung. Übrigens erreichen eure Charaktere die besten Statuswerte, wenn ihr sie mit möglichst viel Ausrüstung gleichzeitig ausstattet: Nutzt also alle Möglichkeiten wie Rüstung, Helm, Waffe, Ohrringe usw.

KAMPFTAKTIKEN

Einige Taktiken lassen euch Monster besonders effektiv ins Jenseits befördern. Als sehr nützlich erweisen sich zum Beispiel Waffen, die mehrere Gegner gleichzeitig treffen. Rüstet ihr den Protagonisten oder Ruff beispielsweise mit einem Bumerang aus, trefft ihr sämtliche Gegner auf einen Schlag; Maribel mit einer Peitsche erwischt immerhin noch alle Gegner, die in einer Gruppe zusammenstehen. Besonders dann, wenn ihr vielen Monstern auf einmal gegenübersteht, könnt ihr so schnell ordentlich Schaden anrichten. Außerdem habt ihr im Kampf einen Vorteil, wenn ihr die spezifischen Stärken und Schwächen eurer einzelnen Charaktere kennt und geschickt einsetzt: Maribel hat eine recht niedrige Angriffsstärke – deswegen ist es sinnvoll, mit ihr lieber die anderen Charaktere zu heilen oder Angriffszauber zum Besten zu geben. Sehr hilfreich gegen starke Gegner, wie etwa Bosse, ist Maribels Schwächungszauber, der die Verteidigung des Ziels senkt. Diesen könnt ihr mehrfach hintereinander anwenden, um so den erlittenen Schaden eures Widersachers deutlich zu erhöhen. Der Protagonist lernt zwar auch schnell Heilzauber, greift aber viel heftiger an als Maribel, nutzt dafür also lieber ihn. Ihr könnt im Kampf auch Items benutzen, um eure Charaktere zu heilen, dafür müssen sie aber im Inventar eines Charakters bereitliegen. Legt also immer eine Handvoll verschiedener Items in die Beutel, um zum Beispiel Statusveränderungen wie Schlaf heilen zu können – manche Monster fügen euch so viele Veränderungen zu, dass ihr kaum noch angreifen könnt. Trefft ihr auf Monster, die besonders stark sind oder weitere Monster als Unterstützung herbeirufen, besiegt sie zuerst, um euch den Kampf nicht unnötig zu erschweren. Zu guter Letzt solltet ihr zudem die Angriffe eurer Charaktere so aufteilen, dass kein Schaden verschwendet wird. Habt ihr beispielsweise einem Gegner, der 50 Lebenspunkte (LP) besitzt, mit einem starken Angriff eures Protagonisten schon 40 LP abgezogen, könnt ihr einen schwächeren Angriff von Maribel nutzen, um ihn zu besiegen. Den stärkeren Angriff des Protagonisten nutzt ihr dann bei einem anderen Monster, das noch mehr LP übrig hat.

SCHNELL LEVELN – SO SAMMELT IHR FIX ERFAHRUNGSPUNKTE

Die einfachste und sehr naheliegende Strategie, um eure Charaktere möglichst schnell hochzustufen: Kämpft gegen möglichst viele Monster. Jeder Sieg bringt euch wertvolle Erfahrungspunkte (EP), die ihr zum Levelaufstieg benötigt – und mit jedem Level steigen auch eure Werte wie Angriff oder Verteidigung. Wenn ihr großes Glück habt, trefft ihr auf Metall-Schleime und deren Abwandlungen, die euch besonders viele EP einbringen – dafür haben diese Monster aber auch eine sehr starke Verteidigung und fliehen schnell aus dem Kampf, wenn ihr sie nicht rechtzeitig besiegt. Um die Chance zu erhöhen, einen Metall-Schleim zu besiegen und ordentlich EP einzuheimsen, könnt ihr Ausrüstung, eine passende Berufung oder eine Fähigkeit wählen, die eine größere Chance auf einen kritischen Treffer verspricht – bei einem solchen besiegt ihr nämlich selbst einen Metall-Schleim mit seiner sehr hohen Verteidigung auf einen Schlag. Achtet dazu einfach auf die Beschreibung von Ausrüstungs-Gegenständen, einer Berufung bzw. einer Fähigkeit: Dort findet ihr eine Information, falls ihr die Chance auf kritische Treffer erhöht. Mit der Kampfkünstler-Berufung habt ihr beispielsweise eine höhere Chance auf kritische Treffer. Ebenfalls hilfreich ist das Erlernen der letzten Schwertkampftechnik der Krieger-Berufung, da diese eine sehr hohe Chance auf kritische Treffer bietet – im Schnitt ist etwas mehr als jede dritte Attacke damit kritisch.

DIE SPIELWELT ERKUNDEN

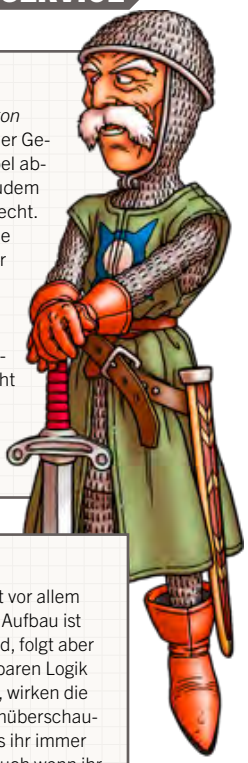
Die wichtigste Grundregel lautet: Sprecht immer mit allen Menschen, denen ihr begegnet. Da *Dragon Quest VII* ein sehr textintensives Rollenspiel ist, erfahrt ihr so, wie es weitergeht und ihr bekommt öfters auch nützliche Items geschenkt – oder zumindest einen Hinweis, wo sich ein wertvoller Gegenstand befindet. Weil der Spielfortschritt an vielen Stellen an Gespräche gebunden ist, kommt ihr ohnehin nicht darum herum. Auf diesem Grundsatz baut auch das optimale Vorgehen auf einer neuen Insel auf: Sucht Orte wie Dörfer, Städte, Paläste etc. auf, sprecht mit sämtlichen Personen und sucht alle Ecken nach Items ab. Aus anfänglich völliger Ahnungslosigkeit setzt sich so nach und nach ein Bild zusammen, was auf einer Insel passiert ist und was ihr machen müsst, um weiterzukommen und den Bewohnern zu helfen. Solange ihr diesen Ratschlag befolgt, kommt ihr so gut wie nie an den Punkt, an dem ihr nicht weiter wisst.

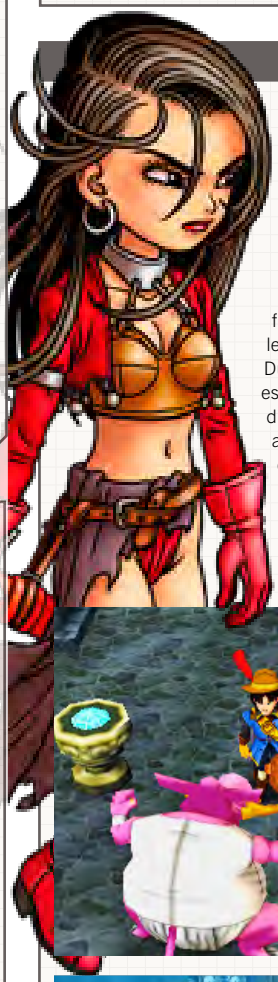
BERUFUNGEN

Die Klassen, in *Dragon Quest VII* Berufungen genannt, könnt ihr in der Allesneu-Abtei auf der dritten blauen Insel ändern. Je nach Berufung ändern sich die Statuswerte eurer Charaktere – ein Krieger hat beispielsweise einen höheren Basisangriff als ein Dieb. Zudem haben alle Berufungen ihre eigenen Spezialfähigkeiten, sodass ihr zum Beispiel als Matrose stärkere Wasser-Angriffe ausführt. Der größte Vorteil, den ihr von einem Klassenwechsel habt, sind die zahlreichen spezifischen Fähigkeiten und Zauber, die ihr so sehr schnell erlernt. Wechselt ihr die Berufung, behaltet ihr diese Fähigkeiten, wenn sie aus einer Standard-Berufung stammen. Habt ihr eine Standard-Berufung abgeschlossen, indem ihr eine bestimmte Anzahl an Kämpfen bestritten habt, wird sie zu einer fortgeschrittenen Berufung. Diese könnt ihr dann wiederum miteinander kombinieren, um besonders mächtige Berufungen zu erschaffen. Habt ihr beispielsweise die Krieger- und die Kampfkünstler-Berufung abgeschlossen, könnt ihr die Gladiator-Berufung wählen. Die Zauber und Fähigkeiten aus einer fortgeschrittenen Berufung dürft ihr bei einem Wechsel allerdings nicht behalten – wechselt ihr allerdings zur Berufung zurück, habt ihr sie wieder.

MINI-MEDAILLEN

Die Mini-Medaillen findet ihr überall auf der Spielwelt in *Dragon Quest VII* verteilt – sowohl in der Vergangenheit, als auch in der Gegenwart. Um alle zu entdecken, müsst ihr jeden Winkel penibel absuchen, denn die Medaillen können überall versteckt sein. Zudem bekommt ihr sie manchmal geschenkt, wenn ihr Leute ansprecht. Habt ihr genug der glänzenden Items gesammelt, könnt ihr sie beim Medaillen-König gegen wertvolle Items eintauschen. Für die erste Belohnung braucht ihr schon 45 Medaillen – um an die richtig mächtigen Items zu kommen, müsst ihr noch viel mehr Mini-Medaillen suchen. Ihr findet den Medaillen-König, nachdem ihr die vierte gelbe Insel in der Vergangenheit gerettet habt. Besucht nun Grönkilde in der Gegenwart, segelt leicht nach Südosten und danach den Fluss entlang, bis ihr an eine Stelle mit einigen Bäumen und Hügeln kommt. Dort verlasst ihr das Schiff und lauft nach Westen, bis ihr auf ein Schloss trefft, in dem ihr den König findet.





DUNGEONS

Beim Erkunden von Dungeons ist vor allem logisches Vorgehen gefragt. Der Aufbau ist zu Beginn meist recht verwirrend, folgt aber immer einer leicht durchschaubaren Logik – sobald ihr diese erkannt habt, wirken die Dungeons nicht mehr wie ein unüberschaubares Labyrinth. Wichtig ist, dass ihr immer alle Ecken und Gänge absucht, auch wenn ihr dabei in Sackgassen lauft, denn gerade dort findet ihr beispielsweise oft Truhen mit wertvollen Items oder ordentlich Geld. Um aus jedem Dungeon möglichst viele EP mitzunehmen, ist es natürlich sinnvoll, alle Monster zu besiegen, die euch über den Weg laufen. Allerdings wartet am Ende in der Regel ein mächtiger Boss auf euch, den ihr bezwingen müsst – füllt eure LP und Magiepunkte (MP) also vor dem Kampf nochmal mit Items auf. Für die Boss-Kämpfe sollten eure Charaktere topfit sein, denn die Obermotze halten einiges aus und greifen meist auch sehr heftig an.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Lukas Schmid

SAMUS ARAN – NINTENDOS UNGELIEBTES STIEFKIND

***The Legend of Zelda*, *Animal Crossing*, *Kirby* und Co. – sie alle erhalten auch heute noch relativ regelmäßig vollwertige neue Ableger. Warum aber muss *Metroid* mit einem simplen Spin-off vorliebnehmen?**

In den letzten Monaten hat Nintendo nicht unbedingt ein Händchen für die Wünsche der Fans bewiesen. Anders ist es wohl nicht zu erklären, dass uns mit Titeln wie *Animal Crossing: Amiibo Festival* oder *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* Spiele aufgetischt wurden, auf die so ziemlich niemand gewartet hat. Jedoch, stets weiß man: Neben diesen mauen Spin-offs erwarten uns definitiv auch richtige Spiele, welche die Liebhaber der jeweiligen Serien glücklich machen. Nintendo-Kollege Kirby bekommt sogar fast ausschließlich vollwertige Abenteuer spendiert, und das in extrem hoher Regelmäßigkeit!

Bei den *Metroid*-Spielen rund um Samus Aran jedoch sieht die Sache ganz, ganz anders aus. Seit dem sehr kontrovers aufgenommenen *Other M* von 2010 ist kein „echtes" neues Spiel mehr veröffentlicht worden, und *Federation Force* erscheint vielen Fans – auch mir – da fast wie blanker Hohn.

Ich hoffe stark, dass dieser maue Spin-off-Ausflug lediglich als Einstimmung auf ein geniales neues *Metroid* dienen soll, welches 2017 für NX erscheint; *F-Zero* jedoch hat leider auf traurige Weise bewiesen, dass Nintendo bereit ist, Marken quasi sterben zu lassen, wenn sie finanziell nicht rentabel genug sind. **Euer Lukas**

LESERPOST

GAME-BOY-BASTEL-KUNST DE LUXE

Leser Andreas zeigt uns sein Modding-Meisterwerk!

Hi Lukas!
Ich möchte euch ein kleines Projekt von mir vorstellen. Es handelt sich dabei um das Originalgehäuse eines Game Boy, in dem ein Raspberry-Pi-Mikrocomputer eingebaut ist. Auf diesem läuft eine Software, mit deren Hilfe alte Heimcomputer wie der C64 oder Retrokonsolen wie das NES oder Sega Mega Drive emuliert werden können. Sogar N64- oder PS-Spiele können damit problemlos gespielt werden. Ich habe im Internet ein ähnliches Projekt gesehen und war als Retroliebhaber sofort begeistert, also wollte ich mir sofort selbst so was bauen. Da der Mikrocomputer nicht ohne Bearbeitung in das Gehäuse hineingepasst hätte, musste ich erst mal störende Plastikteile entfernen. Ich habe noch vier zusätzliche Tasten auf dem ehemaligen Batteriedeckel angebracht. Im Anschluss daran musste der Raspberry Pi mit allen Tasten, einem Audio-Verstärkerboard und dem Bildschirm verkabelt werden. Als Lautsprecher habe ich einfach den alten, noch funktionstüchtigen des Game Boy verwendet. Da der Mikrocomputer seine Stromversorgung über einen Micro-USB Anschluss erhält, habe ich hierfür noch einen Anschluss verlegt, und zwar an die bereits vorhandene Öffnung für den ursprünglichen Kopfhöreranschluss. Der schwierigste Teil war erstaunlicherweise, das Display ohne Ruckeln funktionsfähig zu bekommen, da es dafür keine passenden Treiber gab. Darum musste ich auf Softwareebene auch noch einiges an Zeit investieren. Mit einer anderen Displaywahl wäre das aber der kleinste Teil der Arbeit gewesen. Insgesamt habe ich gut zwei Monate ohne Recherche und Materialbeschaffung an dem Projekt gearbeitet. Ich hoffe, euch hat dieser kleine Einblick gefallen!
Liebe Grüße, **Andreas**

Lukas: Na, der hat uns sogar sehr gut gefallen! Aus rechtlichen Gründen wollen wir aber noch erwähnen, dass man das Originalspiel besitzen muss, damit man eine emulierte Version davon legal nutzen darf, und man auch geniale Projekte wie deines nicht kommerziell nutzen darf. Auf jeden Fall: Super Arbeit, Andreas! :-)

DIE SUPER-MARIO-MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ab sofort ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Levels von Dominic

schönes level	0E42-0000-007A-00FE
wasser level	A58B-0000-011D-80C9
super mario	2C6D-0000-0190-CBE3
das glückslevel	2A6F-0000-0253-6003
200 Sterne Special	BA43-0000-0263-5C96

Levels von Finn

Super Mario Triforce Challenge	5A89-0000-0227-96AB
Der Schatz der Drachenhöhle	4B8F-0000-007F-72DE
Super Mario is coming to town!	2E52-0000-0107-81A8
Super Metroid Bros.	AE99-0000-0093-C6B1
Rosalinas Sternenhimmel	1709-0000-007E-BA2D

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an **lukas.schmid@computec.de**! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Levels auf einmal! Viel Spaß beim Level-bauen!

GEWINNSPIEL

STAUBT DIE ERSTE STAFFEL DES LEGENDÄREN POKÉMON- ANIME AB!

Das wird aber auch Zeit: Zum allerersten Mal überhaupt erscheint die erste Staffel der inzwischen 19 (!) Staffeln umfassenden *Pokémon*-Animeserie in Deutschland auf DVD! Diese Gelegenheit nutzen wir, um ebenjene DVD-Box in Kooperation mit Studio Hamburg Enterprises zu verlosen – und das müsst ihr tun, um zu gewinnen:

Schickt uns eure schönste *Pokémon*-Zeichnung mit einem Motiv aus der ersten Staffel der Fernsehserie an **Redaktion N-ZONE, Kennwort Gewinnspiel Pokémon, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**, oder an **lukas.schmid@computec.de**! Die Gewinner-Einsendung sowie die kreativsten und schönsten weiteren Einsendungen drucken wir im kommenden Monat an dieser Stelle ab!

Einsendeschluss ist der **02. Oktober 2016.** Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass eventuell ihre Namen sowie ihre Zusendungen in einer der kommenden Ausgaben der N-ZONE abgedruckt werden.

Mit freundlicher Unterstützung von
Studio Hamburg Enterprises

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Wir hätten nicht damit gerechnet, dass dermaßen viele Leser den Ausschnitt unseres Spiele-Covers erraten würden – *Tetris* ist's! Aufgrund desselben Motives auf beiden Covers ließen wir sowohl die NES- als auch die Game-Boy-Variante gelten. Klar, das ist ein bekanntes Spiel, aber wir hatten einen echt fiesen Ausschnitt gewählt. Über dreißig richtige Einsendungen sprechen eine andere Sprache. Die zufällig ausgewählte Gewinnerin ist Christina Schäfer – Gratulation! Als Wetteinlösung wünschte sie sich von Lukas ein Gedicht, das von einer Erkältung von Meta Knight handelt – diese Bitte erfüllt er dir sehr gerne. Hatschi!

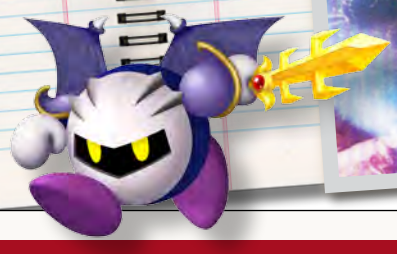
Herab vom Himmel wie ein Blitz
Saust Meta Knight, das Schwert gezückt
Er seinen eig'nen Namen ritzt
In Whispys Rinde, ist entzückt

„Kirby, warte nur, du Wicht!"
Auch, dich, du ‚Held' verschon' ich nicht!
Werd' meine Wut über dich ergießen."
Auf einmal muss der Rächer niesen.

„Hatschi! Hatschu!
Hatsch-Tschapptscherlapp!"
-Whispy Willows lacht sich schlapp-
„Was ist bloß los?", fragt sich der Knight,
„Mir ist so übel, ist so kalt!"

Zurück auf Halberd wird dann klar,
was des Niesens Ursprung war
Der Rächer, er hat hohes Fieber
Müde, schlapp, legt er sich nieder

Das Kämpfen, das fällt heute aus
Zieht Mantel, Maske, Stiefel aus
Und schlüpft in warme Meta-Socken
Jetzt heißt's: Fünf Tage Kirby zocken!



DIE AKTUELLE WETTE
Das Cover-Raten kommt bei euch, liebe Leser, anscheinend ungemein gut an – darum starten wir in die nächste Runde! Lukas wettet, dass niemand errät, um welches Spiel es sich handelt! Also dann, ran ans Raten – welches Spielecover haben wir diesmal ausgewählt?

Irrt Lukas sich, so muss er sich – nachdem er sich davor nun längere Zeit erfolgreich gedrückt hatte – mal wieder verkleiden, und zwar als niemand Geringerer als Kult-Knödel Kirby. Wie genau er das machen wird, weiß er jetzt noch nicht wirklich – aber das ist ja auch nicht sein Problem, darum soll sich der Lukas der Zukunft kümmern!

Der Gewinner erhält zudem Wii-U-Download-Codes zu den Rollenspielen *Breath of Fire* und *Breath of Fire II*.

Einsendeschluss ist der 02. Oktober 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von
CAPCOM

LESERPOST

ANDI ERZÄHLT VON DER POKÉMON KIDS TOUR 2016!

Pokémon Kids Tour 2016 – Ein kritischer Blick auf damals und heute.

Beni Birkeneder, Edelgard Reindl und Andi Hammerl waren auf der Pokémon-Tour. Steffi Spannbauer ist nicht auf dem Foto zu sehen.

Seit einigen Wochen ist es wieder so weit: Die Pokémon Kids Tour lädt in mehreren deutschen Städten große sowie die eher jüngeren Fans dazu ein, in die Welt der Taschenmonster einzutauchen. Zum dritten Mal in Folge jedoch liegt der Schwerpunkt der Veranstaltung nun auf den „Kids". Nintendo behauptete damals, die Kids Tour ersetze den regulären Pokémon Day nicht. Bisher zeichnet sich aber eine Rückkehr zum regulären Konzept des Events ab. Ist der Fokus auf die jüngsten Fans von Pikachu & Co. tatsächlich der richtige Weg, um die treuen Anhänger der Pokémon zum Nintendo-Stand zu locken?

Dieses Zelt mit dem sehr schicken Motiv aus dem Wii-U-Titel *Pokémon Tekken* war im Olympiapark in München aufgestellt.

Damals … die gute alte Zeit!

Der Pokémon Day bedeutete für den geneigten Pokémon-Trainer jedes Jahr aufs Neue: ein großes Event mit massenhaft Anhängern der langjährigen Reihe; eine große Bühne mit Musik aus der TV-Serie und gelegentlichen Tanz- oder Quizeinlagen, moderiert von Oli P.; mehrere Stationen mit Minispiel-Charakter und vielen Möglichkeiten für größere und kleinere Sachpreise. Nicht zu vergessen ein besonderes Event-Pokémon. Gerade Letzteres war in den ersten Jahren der Pokémon-Touren DER Grund schlechthin, auch mal eine weite Reise in die nächstgelegene Großstadt zu starten. Wie sonst wäre man früher auch an Celebi oder Deoxys gelangt? Alleine die gesamte Atmosphäre hat jedes Jahr gelockt. Hunderte Fans zur gleichen Zeit am gleichen Ort, mit denen man sich unterhalten, duellieren oder Pokémon tauschen kann und massenhaft StreetPass-Daten ergattert. Wo gibt es das schon so einfach? Auffällig: Von Jahr zu Jahr nahm die Besucherzahl der jüngeren Fans etwas ab, hingegen konnte man vermehrt die älteren und somit wohl wahren, da langjährigen Fans auf dem Event entdecken. Die Umgestaltung zur Kids Tour wirkte gerade für diese Tourbesucher wie ein derber Schlag ins Gesicht.

Kleiner, aber immer noch oho?

Heute ist die jährliche Pokémon-Attraktion im direkten Vergleich unglaublich komprimiert und nur noch ein Schatten ihrer selbst; zumindest für den geneigten Hardcore-Fan, der den ursprünglichen Pokémon Day kennt und liebt. Statt einer großen Fläche voller Fans findet man nun ein nett gestaltetes Zelt, dieses Jahr im *Pokémon Tekken*-Design, in welchem mehrere Spielestationen für 3DS- und Wii-U-Titel der Taschenmonster aufgestellt werden. Alles wirkt sehr komprimiert, eben gemacht für kleinere Menschenmengen bzw. kleine Menschen an sich. Das Angebot ist nämlich durch und durch an die Kinder unter den Fans gerichtet. Klar, auch früher waren die einzelnen Stationen, bei denen man Aufkleber/Stempel/Wasauchimmer sammeln musste, um bei der großen Verlosung teilzunehmen, nicht besonders anspruchsvoll. Auf der Kids Tour gibt es dieses Jahr jedoch nur einen Persönlichkeitstest und die weitere „Aufgabe", *Pokémon Super Mystery Dungeon* zu spielen, um die Sticker zu erhalten. Eine Station für Ausmalbilder und ein Tisch zum Erlernen des Sammelkartenspiels – und das war's dann leider auch schon. Auch wenn das Ambiente ganz stimmig wirkt und die Nintendo-Mitarbeiter wirklich freundlich sind (auf Nachfrage bekamen wir einen Berg an Merchandise extra!): Ist die Kids Tour der richtige Weg? Löst sie würdig den Pokémon Day ab? Nein, meiner Meinung nach nicht! Alleine die völlige Abstinenz eines Event-Downloads (Volcanion, wo warst du?) oder eines Vorgeschmacks auf die KOMMENDEN *Pokémon*-Editionen *Sonne/Mond* machen die Veranstaltung für die wirklichen *Pokémon*-Spieler reizlos. Der Fokus auf die Kids unter den Trainern mag sinnig erscheinen, jedoch kamen die Kinder auch auf den regulären Pokémon Day und gingen dort gewiss nicht unter. Die Hardcore-Fans dagegen werden die Tour alleine dem „Kids" im Namen wegen mehr und mehr meiden. Das zeigte sich im Übrigen auch in diesem Jahr, denn es waren kaum „typische *Pokémon*-Spieler" zu sehen, StreetPass-Daten konnte man nur geringfügig sammeln und der Andrang im Zelt war quasi nicht vorhanden. Meine Freunde Beni Birkeneder, Steffi Spannbauer, Edelgard Reindl und ich sind jedenfalls der Meinung, dass der ursprüngliche Pokémon Day um ein Vielfaches besser war und auch einem sinnigeren Konzept folgte. Wie sehen das die anderen Leser? Oder stehen wir mit dieser Meinung alleine da?

Auf diesem Bild zu sehen: Der Pokémon-Bus, in dem sich diverse Spielestationen zum Ausprobieren befanden. Er wirkte jedoch die meiste Zeit wie ausgestorben.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 09/2016 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr hier!

• Der schönste Fehler des Monats – und jenen, welcher ihm die Bockmütze der Schande eingebrockt hat – kommt in diesem Monat von Viktor. Im Editorial des Heftes hat er den Beginn des *Pokémon*-Hypes in Europa nämlich kurzerhand an das Ende der 1980er- anstatt an das Ende der 1990er-Jahre verlagert. Hach ja, wir erinnern uns noch gut: 1989, das Jahr, in dem die Mauer fiel, George Bush Senior Präsident der USA wurde, Richard von Weizsäcker als Bundespräsident bestätigt wurde, das Massaker auf dem Platz des Himmlischen Friedens für Tumulte sorgte und Relaxo uns das erste Mal den Weg versperrte! Leser Stefan Luck ist dieser Fehler aufgefallen!

• Unsere freie Mitarbeiterin und Poké-Expertin Laureen bewertete den Einzelspielermodus von *Pokémon Go* mit sieben von zehn Punkten. Auf der entsprechenden Punkteleiste waren's aber nur drei von zehn Punkten. Sapperlot – da schaut man einmal kurz nicht hin, und schon schlagen die Illuminaten wieder zu! Danke an alle Leser, denen der Fehler aufgefallen ist!

• Im Inhaltsverzeichnis fragt Ben bei *Pokémon Go*: „Doch wie gut es die App eigentlich?" Eigentlich wollte er fragen „Wie gut isst die App eigentlich?" Antwort: Nicht besonders gut – sie hat keinen Mund. Danke an Leser Florian Fischer!

• Noch einmal *Pokémon Go*: Bei den Steuerungs-Besonderheiten spricht Laureen von „Argumented Reality" anstatt von „Augmented Reality", wie Leser Christian Sarnes richtig feststellt. Gut argumentiert, Christian!

• Im N-ZONE-Wettbüro hat Lukas beim Text zur aktuellen Wette ein Komma zu wenig gesetzt. Dafür, gibt, es, jetzt, ein, paar, extra! Danke an Henrik Wiegmann!

• Noch einmal Lukas, und dieser Fehler befindet sich direkt im Bockmist-Kasten: Dort bezieht er sich anstatt auf Ausgabe 08/2016 – was richtig wäre – auf Ausgabe 07/2016. Leser Martin Richter ist dies aufgefallen.

• Viel zu lange befand sich das Spiel *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* in unserer Terminliste, obwohl es schon längst erschienen ist. Danke an Tim Scherer!

• Leser Tilman hat wieder zugeschlagen und einige Fehler entdeckt: Auf Seite 17 im großen Special anlässlich des dreißigjährigen Jubiläums von Weltraumheldin Samus ist ein Komma zu viel; im Test zu *Federation Force* sagen wir, dass man bei Blast Ball andere Spieler nicht abschießen kann, was aber geht, wenn man nicht per L anvisiert; und im Highscore-Knacker schreiben wir „Tournier" anstatt „Turnier".

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Anscheinend haben wir da irgendwie einen Nerv getroffen: Die Teilnehmerzahl an unserem letzten Highscore-Knacker-Wettbewerb war hoch wie schon seit langer Zeit nicht mehr! Alle lieferten tolle Leistungen ab und pfefferten mit Toon Link in *Super Smash Bros. für Wii U* den Sandsack durch die Gegend – aber keiner konnte mit der Leistung von Bernhard Mettbach mithalten, der einen Rekord von sagenhaften 1013,5 Metern aufstellte. Waaahnsinn! So weit würden wir den Sack wohl nicht einmal befördern können, wenn wir ihn über das Spielfeld tragen dürften!

Mit freundlicher Unterstützung von
Disney INTERACTIVE

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Der Sandsack-Wettbewerb kommt gut an und wir wollen anderen Lesern die Chance geben, es mit Bernhards Mega-Rekord aufzunehmen. Anstatt mit Toon Link müsst ihr diesmal jedoch mit dem normalen **Link** ran und im **Homerun-Contest** euer Prügel-Talent beweisen! Gewinner ist, wer den Sandsack in diesem Modus mit Link am weitesten befördert. Alle Einstellungsmöglichkeiten bezüglich der Figur bleiben euch überlassen! Schickt uns eine Mail mit einem aussagekräftigen Bild eurer Leistung – gerne auch einen Miiverse-Link – an **lukas.schmid@computec.de**. Gebt zudem unbedingt euren Namen und eure Adresse an. Der beste Spieler erhält die *Disney Infinity 3.0*-Figur von Captain America samt dem Spieleset Marvel Battlegrounds! **Einsendeschluss** ist der 0**2. Oktober 2016**. Viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

Sag mal!

DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Daniel Schütz gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Was bereden Mario und Bowser während dieses spannenden Baseball-Spiels im frisch angekündigten 3DS-Sportspiel *Mario Sports Superstars*? Schickt uns euren Text bis zum **02. Oktober 2016** an **lukas.schmid@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

DER PROMII-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Nintendo-Deutschland-Urgestein Harald Ebert aus der letzten Ausgabe kommt von Leser Pius Hartmann!

Diesmal geht's nach Japan: wir suchen nach Miis der putzigen Anime-Heldin Umaru aus der Serie *Himouto! Umaru-Chan*. Die schönste Einsendung von allen wird im nächsten Heft abgedruckt!

GEWONNEN!

Einsendeschluss ist der 02. Oktober 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln – wir freuen uns schon auf eure Einsendungen!

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

PRAKTIS, GERICHTSFÄLLE UND GEFALLENE HELDINNEN

WOCHE 1

Wir stellen vor: Die zwei fleißigen Praktikanten Sammy und Johannes, die uns derzeit sehr fleißig bei der Erstellung der N-ZONE zur Seite stehen. Ihnen kommen ungemein wichtige Aufgaben zu; so dürfen sie etwa unsere Füße massieren, Kaffee kochen, den Büroboden wischen und die Schuld auf sich nehmen, wenn irgendwo Fehler passieren. Oh, und ab und an auch noch Texte schreiben!

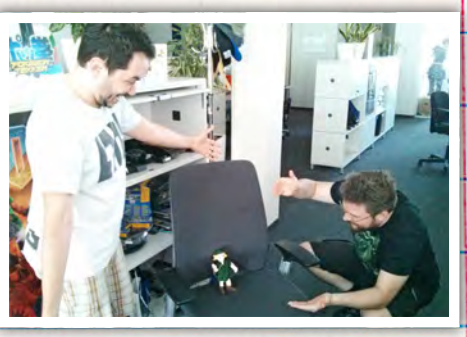
WOCHE 2

Was hier zu sehen ist, ist ein Symbolbild, das unsere derzeitige Gefühlslage gegenüber der *Metroid*-Reihe zum Ausdruck bringt – Samus, die gefallene Heldin. In der zweiten Produktionswoche schlug nämlich *Metroid Prime: Federation Force* bei uns auf und zeigte, wie man es nicht macht. Aber hey, immerhin durften wir auch *Axiom Verge* spielen und hatten damit jede Menge Laune!

WOCHE 3

Wer die Community-Rubrik kennt, dem dürfte bewusst sein, dass sich Lukas mit Freude zum Affen macht (**Mach ich nicht, Anm. Lukas**). Als *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice* bei uns ankam, rannte er auf jeden Fall nur noch wie von der Tarantel gestochen rum, laberte irgendetwas von Paragraphen und forensischen Untersuchungen und zeigte mit dem Finger auf Leute und schrie „Einspruch!". Das kann er schon ganz gut. Phoenix' Stachelfrisur hingegen kriegt er noch nicht so ganz hin.

WOCHE 4



Marco und Ben, alleine im Büro – nach Heftabgabe vertschüssten sich Vik und Lukas beide in den Urlaub. Sie fanden aber schnell Ersatz in Form dieses knuddeligen Links, den wir einmal von einer Leserin geschenkt bekommen haben. Besser schreiben kann er auch!

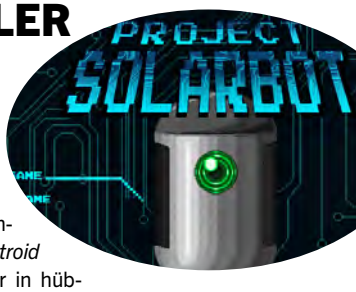
N-ZONE-LESERTREFF

Nintendo-Fachsimpeln auf der Gamescom!

Auf der Gamescom hatten wir die große Ehre und Freude, im Rahmen unserer beiden Lesertreffs mit Fans von N-ZONE, play4, XBG Games und PC Games zu plaudern. Danke an alle, die vorbeigekommen sind und uns dadurch ein echtes Messe-Highlight beschert haben – es war eine Freude!

HILFE FÜR EINEN INDIE-ENTWICKLER

Ein Herzensprojekt braucht Finanzmittel!



Ganz, ganz kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine Mail von N-ZONE-Leser und Indie-Entwickler Dennis Dirschka. Dieser entwickelt aktuell das von *Metroid* inspirierte *Project Solarbot*, in dem ihr in hübscher Retro-Grafik einen mysteriösen Planeten nach Energie und Ressourcen durchforstet. Um das Projekt zu verwirklichen, benötigt Dennis aber Spenden! Wer helfen will, geht auf **www.indiegogo.com/projects/project-solarbot-action/x/14910693#/** und hilft Dennis bei der Erfüllung seines Traums!

BENS HARDWARE-ECKE

Habt ihr Ärger mit Konsolen, Konvertern, Kabeln und Co.? Macht euer Router Zicken oder habt ihr Fragen zu Hardware für Let's-Play-Videos oder Screenshots? Dann schreibt uns – der gute Ben hilft euch weiter!

Hallo lieber Ben,
Ich habe einen Youtube-Channel und habe drei Fragen bezüglich der Hardware für Let's Plays. Meine erste Frage ist, wie bzw. ob man Retro-Konsolen wie Game Boy und Game Boy Color aufnehmen kann. Bei Heimkonsolen wie N64 kann man ja eine Capture Card anschließen. Man braucht halt einen Adapter, um den Scart-Anschluss zu HDMI umzuwandeln. Aber beim Game Boy und Game Boy Color gibt es ja keinen Scart-Anschluss oder so was. Gibt es aber trotzdem einen Weg? Meine zweite Frage ist, wie man von einem 2DS aufnehmen kann. Der hat ja auch keinen HDMI-Eingang oder so. Weißt du, wie das geht? Und meine dritte Frage ist, wie man das Wii-U-Gamepad aufnehmen kann. Habe auf der Gamescom gesehen, wie Paper Mario gezeigt worden ist und das Gamepad gecaptured wurde. Gibt es auch für uns einen Weg, das Gamepad aufzunehmen oder kann dies nur Nintendo? Wäre echt cool, wenn du die Fragen beantworten könntest.
Liebe Grüße, David Nieland

Hallo David,
es gibt meines Wissens nach nur noch einen einzigen verbliebenen Weg, Game-Boy- und Game-Boy-Color-Spiele aufnehmen zu können. Dazu brauchst du a) ein SNES, b) einen Super-Game-Boy-Adapter (auf Amazon erhältlich) und c) einen Elgato Game Capture HD 30 (ebenfalls auf Amazon zu finden). Ganz wichtig, das MUSS dieser Elgato sein, kein anderer. Seine Schwestermodelle unterstützen keine Retro-Anschlüsse! Pack das Game-Boy-Spiel in den Super-Game-Boy-Adapter und verbinde danach das AV-Kabel des SNES wie folgt mit dem Retro-Eingang des Elgato. Also GELBES SNES-Kabel in den ROTEN Elgato-AV-Anschluss und die beiden Audio-Stecker dann in den Audio-Adapter des Elgato-AV-Anschlusses. Alternativ kannst du auch den Analogvideo-Adapter im Elgato-Shop kaufen, musst du aber nicht. Es geht auch mit dem mitgelieferten Elgato-AV-Anschluss, solange du den gelben SNES-Stecker an dem roten Elgato-AV-Anschluss anschließt. Alternativ dazu kannst du auch die Elgato Game Captures HD 60 verwenden, die sind aber nicht Retro-kompatibel. Das bedeutet, du brauchst zusätzlich noch einen Scart-zu-HDMI-Wandler (zu finden auf – rate mal! – Amazon), der aus dem SNES-Signal ein HDMI-Signal macht, das du dann in den Elgato HD 60 anschließt (geht auch mit fast jeder anderen HDMI-Capturekarte). Diese Lösung ist dann kostengünstiger, wenn du bereits eine HDMI-Capturekarte hast oder einen Elgato Game Capture HD 60 kaufen möchtest, weil du (nur!) mit dem Videos in 60 Frames pro Sekunde aufzeichnen kannst. Der Elgato mit Retro-Anschluss schafft nur 30 Frames pro Sekunde, was meiner Meinung nach für Let's Plays aber auch reicht. Okay, deine zweite Frage: Der 2DS hat (wie alle Mitglieder der 3DS-Familie) keinen AV-Ausgang. Es gibt nur drei Möglichkeiten, ein 2/3DS-Bildsignal aufzuzeichnen: a) du lässt das Spiel über einen Emulator auf dem PC laufen, der das Spielsignal mitschneidet (in den meisten Fällen illegal, da kannst du Ärger bekommen); b) 2/3DS-Konsolen, an die ein AV-Ausgang angelötet wurde. Es gibt vielleicht vier oder fünf Anbieter dafür auf der Welt, die solche Umbauten nur sehr selten für sehr viel Geld machen. Ebenfalls eine rechtliche Grauzone, obendrein vernichtest du damit vielleicht deinen 2DS und auf JEDEN Fall deine Herstellergarantie auf das Gerät; c) spezielle 2/3DS-Capturestationen, die Nintendo nur unter strengsten Auflagen an Redaktionen vermietet. An Einzelpersonen so gut wie nie. Kurzum: Es gibt keine legale/sichere und schon gar keine billige Lösung, um mit dem 2/3DS Videos aufzuzeichnen. Screenshots kannst du aber mitunter anfertigen, wenn es zu dem Spiel eine Miiverse-Community gibt. Guckst du hier: www.wikihow.com/Take-Screenshots-with-the-3DS. Und zu deiner dritten Frage: Es gibt leider auch keine Möglichkeit, an einem handelsüblichen Wii-U-Gamepad direkt ein Videosignal abzugreifen. Dazu muss auch das Gamepad mit einem speziellen USB-Ausgang gemoddet werden, was – du ahnst es schon – sauteuer, graulegal und garantievernichtend ist. Viele Let's Player behelfen sich hier mit einer Kamera, die an einem stabilen Schwanenhals montiert ist und direkt und wackelfrei den Screen des Gamepads aufnimmt. Hässlich, aber machbar. Mannmannmann, Nintendo darf mit der NX gefälligst bessere Capture-Lösungen anbieten. ;) Ich hoffe, das hilft dir weiter :-)

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

SERVICE SPIELFORUM

KENNY HAT EIN HERZ FÜR ZELDA

Nach dem zauberhaften Zelda-Zimmer aus der letzten N-ZONE zeigen wir euch diesmal die Bude von Kenny Berner, die glatt als Zelda-Tempel durchgehen könnte.

Kenny war vor vielen Jahren schon einmal mit seiner Sammlung in der N-ZONE vertreten. Jetzt gibt es den Nachschlag – und auch noch zwei coole *Zelda*-Tatoos!

ZELDA-SUPERFAN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
fast sechs Jahre ist es her, dass ich euch Bilder zu meiner *Zelda*-Sammlung geschickt habe (09/2010 Ausgabe 161, Seite 90). Und da es nun nicht mehr allzu lange hin ist, bis *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* erscheint, dachte ich, dass ich euch ein kleines Update zu meiner Sammlung gebe und euch an meiner Vorfreude teilhaben lasse. Meine Sammlung ist mit den Jahren nicht nur respektabel gewachsen, wie ich finde, ich habe mir auch einen langgehegten Traum erfüllt und drücke meine Liebe zu *Zelda* nun auch mit (vorerst) zwei Tattoos aus. Wie ihr euch vorstellen könnt, ist meine Vorfreude auf *Breath of the Wild* unglaublich groß! Nun ja, jedenfalls möchte ich euch natürlich noch sagen, dass ihr ein großartiges Team seid und auch Top-Arbeit leistet. Macht weiter so, ich freue mich natürlich auch weiterhin auf viele großartige Ausgaben der N-ZONE.

N-ZONE: Wow, Kenny, starke Sammlung! Wir haben bei uns in der Redaktion mit Johannes übrigens derzeit auch einen Nintendo-Megafan, der einige beeindruckende Nintendo-Tatoos aufzuweisen hat – so viel Fan-Liebe ist schon sehr beeindruckend!

Mit freundlichem Gruß, euer treuer Leser **Kenny Berner**

ZELDA-WIRREN

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion,
ich habe mir vor kurzem die Juli-Ausgabe der N-ZONE gekauft, unter anderem, weil mich der Artikel mit dem Titel „Hi, Hyrule" interessiert hatte. Allerdings war ich davon ausgegangen, dass es sich dabei um einen Artikel über *Breath of the Wild* handelt und es kein allgemeiner Artikel über Open-World-Spiele ist. Dies hatte mich geärgert, insbesondere, weil in der darauffolgenden August-Ausgabe die große Vorschau zu *Breath of the Wild* veröffentlicht wurde. Ich finde dies schade, weil ich nicht genug Geld habe, um mir beide Magazine zu leisten; ich fange nämlich im Herbst mit dem Studium an und muss Geld für Wohnung und Studienkosten zusammensparen. Ich kann im Laden nicht die Artikel komplett durchlesen, sondern werfe eher einen Blick auf Titel und Einleitungsabschnitt. Dieser ist leider bei „Hi, Hyrule" irreführend. Ich hätte gerne den *Breath of the Wild*-Artikel gelesen, aber möchte diesen natürlich auch nicht einfach im Laden lesen.

N-ZONE: Hi Cornelia! So richtig können wir deine Kritik nicht nachvollziehen; aus dem Einleitungstext geht doch spätestens aus dem Satz „Doch virtuelle Welten gibt es viele …" klar hervor, dass es sich in der Reportage nicht nur um *Breath of the Wild* dreht. Außerdem muss man den Artikel nicht lesen, um das festzustellen, sondern nur einen kurzen Blick drauf werfen: Bis auf den Aufmacher stammen sämtliche Bilder im Artikel aus anderen Spielen. Wir wollen aber natürlich trotzdem, dass du glücklich bist, und haben dir per E-Mail die Möglichkeit gegeben, die Vorschau zu *Breath of the Wild* aus der Ausgabe 08/2016 zu lesen :-)

Freundliche Grüße
Cornelia Möhring

NUN, RUNNING GAG

Hey N-ZONE,
ist euch eigentlich schon einmal aufgefallen, dass ihr in der Kolumne zum Thema des Monats am Ende des Heftes immer mit dem Wort „Nun" anfangt? Also, ich hab es jetzt nicht fünfzehn Jahre zurückrecherchiert, aber das solltet ihr mal ändern. Ihr seid doch alle geniale Schreiberlinge und kennt mehr als ein Wort. Macht eure Deutschlehrer stolz, Jungs, TSCHAKA!

Felix fragt uns nicht nur nach unseren Lieblingsspielen, sondern schickt uns auch zwei Bilder seiner Sammlung an N-ZONE-Heften. Danke, dass du unser Heft liest, Felix!

N-ZONE: Nun, lieber Marcus, das ist durchaus beabsichtigt – das ist ein Running Gag, der sich vor Ewigkeiten mal bei uns eingebürgert hat. Frag aber bloß nicht, wie – wir wissen es inzwischen selber nicht mehr :-)

Und bei der Gelegenheit wollte ich nur erwähnen, dass euer Rekordgewinner Robert Richter ein Kumpel von mir ist und ihn einfach mal über die N-ZONE grüßen :P Beste Grüße, **Marcus Pille**

LIEBLINGSSPIELE

Hi liebe N-ZONE,
erst mal das Lob, ihr seid das beste Magazin, das ich je gelesen habe. Und jetzt die Frage: Gibt es ein bestimmtes Spiel oder bestimmte Spiele, die ihr ganz besonders gerne spielt?

N-ZONE: Hi Felix! Kurze Antwort: Ja, gibt es natürlich! Allerdings ist es so gut wie unmöglich, diese Spiele hier alle aufzuzählen – erstens, weil es zu viele sind, zweitens, weil natürlich jeder Redakteur hier eine völlig subjektive Antwort gibt.

Liebe Grüße **Felix**

FEHLENDE SPIELE

Hi N-ZONE,
Ich frage mich folgendes: Warum bietet Nintendo eigentlich im eShop nicht Spiele wie *Secret of Evermore*, *Illusion of Time* usw. an? Das sind doch wirklich schöne Klassiker, die auch heute noch viel Spaß machen. Wäre doch wirklich klasse, wenn diese im Wii-U-eShop erhältlich wären.

N-ZONE: Ja, das wäre es. Allerdings muss da natürlich auch immer der jeweilige Publisher zustimmen. Generell ist Nintendos Virtual-Console-Release-Zyklus aber sehr undurchsichtig, und in den letzten Monaten kam da nur sehr selten etwas wirklich Interessantes nach. Man merkt, dass die Segel ganz klar Richtung Nintendo NX gesetzt sind – es wird spannend zu sehen sein, wie Retro-Spiele auf der neuen Konsole gehandhabt werden!

Liebe Grüße **Wolfgang**

FEHLENDE HEFTE

Hallo N-ZONE-Team,
Ich schreibe euch, weil ich gerade meine N-ZONE-Sammlung gefunden habe. Von Ausgabe 11/2011 bis 08/2016 ist sie eigentlich komplett … bis auf 12/2011, 10/2012 und 12/2012. Jetzt ist meine Frage: Könntet ihr mir diese schicken, damit ich die Sammlung komplett ins Regal legen kann, und nicht in vier Stapeln? Ich schicke euch ein Bild dieser vier Stapel an N-ZONE-Heften, startend bei 03/2011 über 05/2011 und dann von 11/2011 bis 08/16 fast durchgehend … halt bis auf die Ausgaben, welche mir leider fehlen.

N-ZONE: Hi Jens! Direkt können wir dir da leider auch nicht helfen; bei neueren Ausgaben können wir ab und an fehlende Exemplare an Leser rausschicken, bei Heften, die schon vier, fünf Jahre alt oder älter sind, ist unser Kontingent aber leider sehr beschränkt. Du hast aber Riesenglück – fast zeitgleich mit deiner Mail kam die Nachricht eines Lesers, der seine Sammlung loswerden will, die genau die von dir gesuchten Hefte umfasst (siehe nächster Brief). Wir werden euch miteinander in Kontakt setzen :-) Ganz generell gilt aber: Unter shop.computec.de/konsole/n-zone/einzelhefte können relativ aktuelle N-ZONE-Ausgaben nachbestellt werden, falls ihr eines der Hefte verpasst habt!

Grüße **Jens Willerscheid**

Leser Jens hat eine fast vollständige N-ZONE-Sammlung von Ende 2011 bis heute, allerdings fehlen ihm eine Handvoll Hefte. Ob ihm andere Leser weiterhelfen können?

HEFTE FÜR ALLE!

Hallo N-ZONE,
ich komme (fast) direkt zum Thema – doch vorher noch das verdiente Lob, ihr macht echt eine verdammt unterhaltsame und informative Zeitschrift. Ich wollte etwas in meinem Zimmer aufräumen und aus Platzgründen meine mit der Zeit doch recht umfangreiche Sammlung an alten Ausgaben der N-ZONE ausdünnen. Ich würde diese deshalb gerne an Leser abgeben, es handelt sich um eine komplette Sammlung der Hefte zwischen Ausgabe 02/2011 und 12/2014. Wenn irgendwie Bedarf/Interesse an den Heften existiert, meldet euch :D

N-ZONE: Na, da hat der liebe Jens (siehe letzter Brief) aber Glück :-) Wir haben dein Angebot mal prioritär an ihn weitergeleitet, drucken deinen Aufruf aber sehr gerne an dieser Stelle noch einmal ab!

Liebe Grüße **Nils**

LESER-DANK

Hallo N-ZONE,
danke für die Antwort auf meinen Leserbrief in der letzten Ausgabe eurer Zeitschrift! Es ist natürlich verständlich, dass es ein großer Aufwand ist, irgendwelche Goodies in die Zeitschrift zu packen.

N-ZONE: Wir haben dir sehr gerne geantwortet, lieber Ben :-) Und ab und an wird es bestimmt interessante Extras im Heft geben – das war in den letzten fast 19(!) Jahren N-ZONE schließlich auch schon so!

Immer wieder interessant zu sehen, was unsere Leser für tolle Sammlungen zu Hause haben! Diese hier gehört Ben, der uns zeigt, was sich bei ihm im Fan-Regal angesammelt hat!

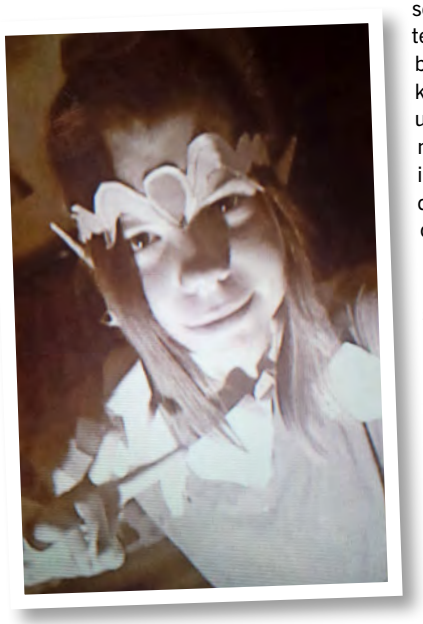
Außerdem schicke ich euch gemeinsam mit meiner Mail ein paar Bilder meiner Nintendo-Sammlung. Mit freundlichen Grüßen **Ben**

PRINCESS ISABEL!

Hallo N-ZONE,
ich wollte euch mal ein Bild von mir als Prinzessin Zelda aus *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* schicken, das ich selbst gemacht habe. Ich hoffe, es gefällt euch.

N-ZONE: Es gefällt uns sogar sehr gut – ein tolles Kostüm hast du da! Vielen lieben Dank, Isabel :-) Naaa, gibt es noch andere Leser mit tollen Kostümen?

Eure treue Leserin **Isabel**



Leserin Isabel hat sich als Zelda aus *Ocarina of Time* verkleidet und uns dieses tolle Bild geschickt. Vielen Dank, Isabel!

MARIO-64-REMAKE?

Liebes N-ZONE-Team,
ihr seid spitze, die Themen sind sehr spannend und die Reportagen im Heft sind richtig „knorke", macht weiter so!

N-ZONE: Danke, machen wir :-)

Momentan befinde ich mich wieder einmal im *Pokémon*-Hype. *Pokémon Go* macht echt Laune und der *Pokémon Sonne und Mond*-Trailer ist der beste Trailer seit Jahren. Ich hatte mal wieder auf die erste Generation Lust, doch ich hatte nicht auf das Original Bock, sondern auf die Remakes. Ich holte meine geliebte *Feuerrote Edition* und erlebte das Abenteuer. Doch es war sehr stark spürbar, dass die Editionen schon älter sind – ich möchte diese fast schon als Retro betiteln. Mir kam der Gedanke, dass die Editionen *Rot* und *Grün* Remakes verdienen, denn die Remakes sind inzwischen auf dem Stand der dritten Generation. Was denkt ihr dazu?

N-ZONE: Nun, dass es diese Remakes irgendwann geben wird, ist natürlich nicht auszuschließen, aber auch nicht allzu wahrscheinlich. Eher ist davon auszugehen, dass jedes Spieleduo der *Pokémon*-Hauptreihe erst einmal ein Remake erhalten wird – wie es derzeit eben der Fall ist. Das heißt, demnächst werden wir Remakes der DS-Teile sehen und in einigen Jahren dann eventuell Neuauflagen der jetzt noch aktuellen 3DS-Spiele. Was wir uns höchstens vorstellen können, ist, dass Nintendo die alten Titel irgendwann einmal offiziell auf Smartphones und Tablets portiert – und dann vielleicht auch ein wenig an der Grafikschraube dreht.

Eine Quelle, die oft Recht hat, behauptet, dass am 12. September NX vorgestellt wird. Ich hoffe, dass es gute Launch-Titel gibt. Ein neues 3D-*Mario* würde ich feiern, aber bitte kein *Galaxy 3*. Ein Spiel im Stil von *Super Mario 64* wünsche ich mir, oder ein HD-Remake zum zwanzigjährigen Jubiläum des Spiels.

N-ZONE: Wenn diese Augabe der N-ZONE im Laden liegt, wissen wir in dieser Hinsicht zum Glück schon Bescheid :-) Ein 3D-*Mario* – welcher Art auch immer – rund um den Launch der neuen Konsole halten wir übrigens definitiv für realistisch!

Ich hoffe sehr stark, *Yooka-Laylee* wird sich gut verkaufen, dann wird Nintendo hoffentlich sehen, dass das Genre noch nicht ausgestorben ist und es selbst sich zu Nutze machen.

N-ZONE: Ach, man kann Nintendo viel vorwerfen, aber unserer Meinung nach nicht, dass sie das Jump&Run-Genre vernachlässigen – im Gegenteil, sind sie da einer der letzten leuchtenden Sterne am Himmel :-) Aber ja, wir wünschen *Yooka-Laylee* auch allen Erfolg der Welt!

Ich wünsche euch noch schöne Grüße aus Vorarlberg in Österreich. Euer **Martin**

SCHOKO-ZONE

Hallo N-ZONE,
ich habe die vorletzte Ausgabe eures Magazins geschenkt bekommen und war sofort begeistert. Vorher war mir eure Zeitschrift gar nicht bekannt. Wollte euch nur noch mal sagen, so eine Zeitschrift wie N-ZONE braucht die Welt – genau wie Schokolade. Schade, dass ich sie nicht eher gekannt habe! Alles Gute für euch und macht weiter so!

N-ZONE: Wow, das nennen wir mal ein tolles Lob – mit Schokolade wurden wir noch nie verglichen, und es gibt ja wohl nix Besseres als Schokolade :-) Vielen lieben Dank – wir gehen jetzt erst einmal stolz sein!

Viele Grüße **Francesca**

KARTEN-SAMMLER

Hallo liebes Team!
Ihr seid die beste Zeitschrift der Welt und ich freue mich jeden Monat auf das Heft. Weiter so!

Dieser tolle Bilderrahmen im Stil von *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* stammt von Leser Julian Latsch. Cool!

N-ZONE: Jawoll, Sir! :-)

Da euer Magazin ja Nintendo-Produkte behandelt und *Pokémon* bekanntermaßen zu Nintendo gehört, frage ich mich, warum ihr nicht über die beliebten *Pokémon*-Karten berichtet. Vor allem im News Bereich ließe sich das doch sicher gut einbringen. Zum Beispiel gibt es da die neuen GX-Karten, die auf der offiziellen Pokémon-Webseite in Form eines Trailers angekündigt worden sind. Diese werden höchstwahrscheinlich die aktuellen EX-Karten ablösen. Ich persönlich sammle diese Karten nämlich sehr gerne und ich bin mir sicher, dass viele andere Leser sich auch dafür interessieren würden.

N-ZONE: Prinzipiell hast du Recht, und wir werden bei großen Ankündigungen bezüglich der Karten bestimmt auch ab und an News dazu haben. Generell liegt unser Fokus aber auf den Nintendo-Spielen, Merchandise und Ähnliches sind bei uns nur ein Randthemen. Gerade bei den Karten hat das auch einen weiteren, ganz banalen Grund: Keiner in der Redaktion spielt aktiv das Kartenspiel und kennt sich damit aus, ergo könnten wir auch nur sehr oberflächlich darüber berichten. Wir nehmen deine Anregung aber natürlich sehr gerne an!

Liebe Grüße, euer treuer Leser
Tristan

POKÉ-REICHTUM

Hallo Liebe N-ZONE-Redakteure!
Ich habe ein paar Nintendo-bezogene Fragen an euch.

N-ZONE: Schieß los!

Wisst ihr schon einen ungefähren Preis der neuen Konsole NX?

N-ZONE: Zu Redaktionsschluss leider nicht. Wenn aber die Gerüchte stimmen und Nintendo im September die Konsole enthüllt, kann sich das bereits geändert haben, sobald das Heft in deinen Händen liegt.

Wenn wir schon mal bei NX sind: Kann ich Spiele von der Wii U auch auf Nintendo NX spielen, oder geht das nicht?

N-ZONE: Das ist noch nicht bekannt. Wenn es stimmt, dass NX Module statt Discs nutzen wird, ist aber nicht davon auszugehen.

Letztens ist ja *Pokémon Go* erschienen. Das Spiel ist kostenlos, deswegen wollte ich mal wissen, wie die Entwickler da überhaupt etwas verdienen. Nur durch die Ingamekäufe wäre dann ja etwas wenig, oder?

N-ZONE: Ooooh, da unterschätzt du die Zahlungsbereitschaft der Spieler aber gehörig! Der Ingame-Shop dürfte Nintendo und allen beteiligten Unternehmen Unmengen an Geld in die Taschen spülen. Hinzu kommt *Pokémon*-Merchandise, das durch das Interesse am Spiel natürlich deutlich häufiger über den Tresen wandert. Du kannst dir sicher sein: *Pokémon Go* ist ein Bomben-Geschäft!

Ich hoffe, ihr könnt mir diese Fragen beantworten. Ich wünsche euch noch viel Spaß und Erfolg mit dem wohl besten Magazin überhaupt! Liebe Grüße, euer Leser **Moritz**

ZWEI FRAGEN

Hi liebe N-ZONE,
ich habe zwei Fragen: Habt ihr eigentlich Konkurrenz?

N-ZONE: Direkte Konkurrenz haben wir als einziges deutschsprachiges Nintendo-Magazin keine. Wenn, dann sind dies primär Multiformat-Magazine – allerdings herrscht hier nicht wirklich ein Wettbewerb, sondern wir mögen uns und pflegen ein friedliches Miteinander :-)

Welches Spiel würdet ihr nehmen: *Pokémon Silber* (DS) oder *New Super Mario Bros.* (DS)?

N-ZONE: Diese Frage können wir dir leider nicht beantworten – erstens, weil jeder in der Redaktion einen anderen Geschmack hat, und zweitens, weil sich die Spiele überhaupt nicht vergleichen lassen. Beide sind aber toll :)

Liebe Grüße **Felix**

ZELDA-HYPE

Liebe N-ZONE,
ich lese eure Zeitschrift seit zwei Jahren und ich finde sie noch immer cool und spannend! Macht weiter so! Ich habe den E3-Trailer zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* gesehen und ich finde ihn einfach fantastisch. Und deshalb will ich gerne wissen, ob der Trailer euch auch gefallen hat?

N-ZONE: Ja, hat er! Wir hatten das große Glück, das Spiel im Rahmen der E3 sowie auf einigen Events danach sogar bereits selbst ausprobieren zu können :-)

Beste Grüße aus Luxemburg,
Christian

Leserin Vanessa Stemmler hat sich coole *Mario*-Kostüme für die Figuren in *Splatoon* ausgedacht. Na, das wäre ja ein toller DLC!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

DIE GRENZEN DES FAN-SEINS

AM2R, *No Mario's Sky* und noch etliche andere Fan-Games wurden von Nintendo gesperrt. Warum?

Ben: Nun, Lukas. 562 Hyperlinks. Hintereinander. Jeder davon mit gerademal einem Leerzeichen von seinem Nachbarn getrennt. Genau so sah Nintendos jüngstes Unterlassungsklagen-Paket aus, das der japanische Videospielgigant in Richtung etlicher Spiele-Fanprojekte erhoben hat. Der Grund war dabei immer derselbe: Nintendo sah seine Markenrechte zu Spielserien wie *Mario*, *Metroid*, *Pokémon* und Co. verletzt. Das Ziel war ebenfalls stets gleich – es sollte auf die eine oder andere Art versucht werden, die Fan-Spiele aus der Öffentlichkeit zu verbannen. Üblicherweise bedeutet das einen Angebots- und Vertriebsstop über das Internet. Und in all diesen Fällen war Nintendo auch erfolgreich. Wärst du so nett und würdest unseren Lesern zunächst erklären, was so ein Fan-Spiel eigentlich ausmacht?

Lukas: Ein (gutes) Fan-Spiel macht erst einmal aus, dass es mit unheimlich viel Liebe entwickelt wird: Die Macher kennen die jeweilige Serie, sind meistens geradezu in sie vernarrt, und wollen durch eine eigene Entwicklung diese Liebe ausdrücken. Man denke nur an das absolut geniale *AM2R* (*Another Metroid 2 Remake*), welches den zweiten Ausflug Samus Arans beeindruckend ins Jahr 2016 befördert hat. Das in stolzen sechs Jahren Arbeit programmierte Ding erinnerte extrem stark an *Super Metroid*, enthielt zahlreiche Spielelemente aus allen erschienenen 2D-*Metroid*-Titeln und fühlte sich kein Stück schlechter als ein offiziell entwickelter Serien-Ableger an! Außerdem handelt es sich bei Fan-Projekten fast immer um PC-Spiele, denn die Fans wollen mit ihren Projekten kein Geld verdienen und veröffentlichen sie grundsätzlich gratis. Drittens – und jetzt sind wir beim tragischen Aspekt – sind sie höchst illegal, weil sie sich ohne Erlaubnis der Rechteinhaber (in diesem Fall also Nintendo) der Marken, Figuren, Assets und mehr bedienen und oftmals (im Falle von Nintendo: immer) in Grund und Boden geklagt werden.

Ben: Stimmt rundum! Einen von dir angesprochenen Punkt möchte ich dabei noch ganz besonders herausstellen – das Thema Geld. Denn dass die Fans in den allermeisten Fällen ihre Hommage-Spiele gratis zur Verfügung stellen, obwohl sie sich an ihnen oft jahrelang abgerackert haben, hat noch einen anderen Grund. Produziert man nämlich ein Projekt basierend auf einer fremden Lizenz und fährt einen Profit ein, hat man es mit einer klaren Urheberrechtsverletzung zu tun, die richtig teuer werden kann. Bietet man ein solches Fan-Spiel allerdings komplett kostenlos für den Nutzer an, geht das Ganze deutlich mehr in eine rechtliche Grauzone. Natürlich schützt einen das aber nicht davor, von dem Rechteinhaber trotzdem etwas auf die Finger zu bekommen, was Nintendo gerade 562 mal bewiesen hat. Wie ist denn deine Meinung zu dem Thema, Lukas? Sollte man als Fan Spiele etwa mit Nintendo-Charakteren entwickeln dürfen, solange sie keinen Profit einfahren?

Lukas: Ich verstehe natürlich, dass Nintendo seine Marken schützen möchte. Manche Schritte – etwa das Einschreiten gegen *No Mario's Sky*, eine nun wirklich nicht allzu relevante Mischung aus 2D-Jump&Run und dem PS4-Titel *No Man's Sky* – sind aber völlig überzogen. Zudem ist es einfach – man verzeihe den Ausdruck – bescheuert, das extreme Talent sowie die Arbeit nicht zu nutzen, welche die Fans in ihre Projekte stecken. Man stelle sich vor, Nintendo wäre vor einem Jahr auf den Entwickler von *AM2R* zugegangen und hätte gesagt: Geiles Ding, das du da machst! Hier hast du 100.000 Euro sowie Unterstützung in Form von Werbung und technischem Know-how, im Gegenzug entwickelst du das Ding exklusiv für Wii U und 3DS!" Was wäre geschehen? Nintendo hätte einen starken Exklusivtitel anlässlich des 30-jährigen *Metroid*-Jubiläums zum Spottpreis, zahlreiche glückliche Fans, *AM2R* wäre noch genialer, als es ohnehin schon ist, und ein talentierter Entwickler hätte die Chance seines Lebens erhalten. Was haben wir stattdessen? *Metroid Prime: Federation Force*. Würg.

Ben: Exakt so sehe ich das auch! Nintendo muss seine Lizenzrechte schützen, klar. Aber das sollte nicht unbedingt das Draufhauen auf leidenschaftliche Fanprojekte bedeuten. Man kann das auch erreichen, indem man die richtig guten Sachen offiziell macht.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 11/2016
ab 19.10.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

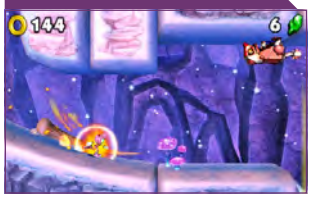
PAPER MARIO: COLOR SPLASH (Test)

Stecken noch einige Rollenspiel-Elemente im neuen *Paper Mario* drin oder ist es ein reines Action-Adventure? Das und noch mehr klären wir in unserem Test.

MARIO PARTY STAR RUSH (Test)

Bisher macht *Mario Party Star Rush* schon einen guten Eindruck. Erwartet uns womöglich das bisher beste Handheld-Partyvergnügen?

SONIC BOOM: FEUER & EIS (TEST)



Wir stürzen uns mit Sonic und Konsorten ins Hüpfabenteuer und checken, was der 3DS-Ableger so drauf hat.

RHYTHM PARADISE: MEGA. (TEST)

Abgefahren, echt schräg und groovy ist das neue *Rhythm Paradise* definitiv. Doch wie gut ist es? Wir verraten's euch!

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Google Play

iTunes Store

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Laureen Eggmann, Johannes Gehrling, Sammy Göttermann, Benjamin Kegel, Thomas Nickel, Andrej Sorich
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

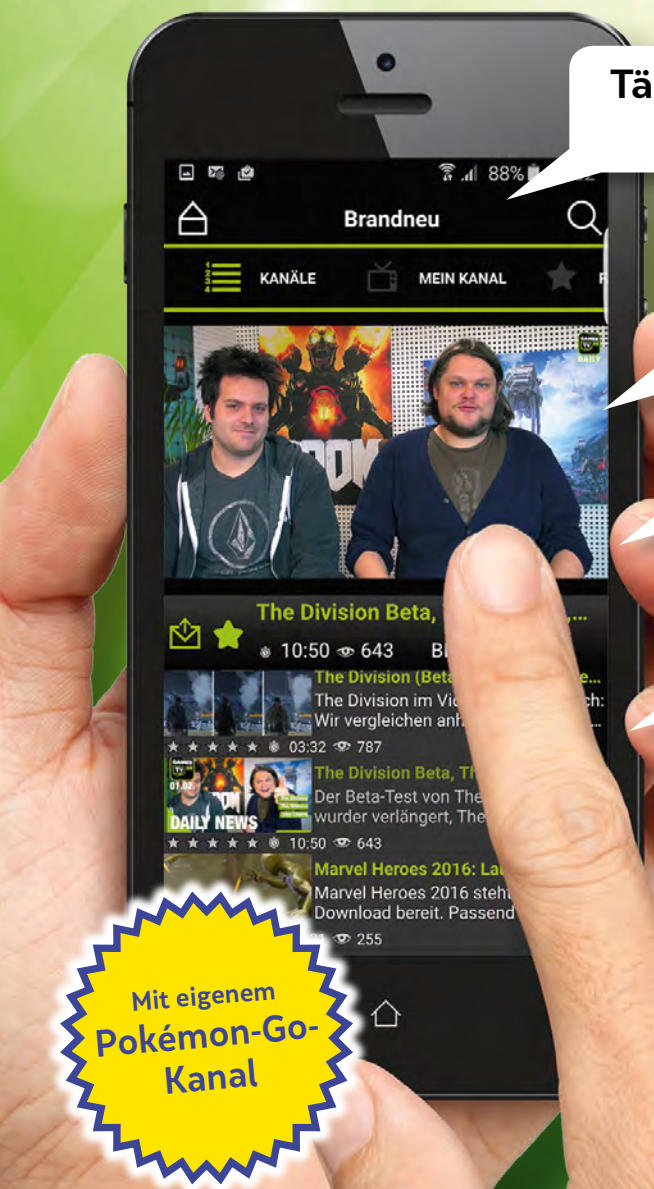
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 160.000 USER!

Mit eigenem **Pokémon-Go-Kanal**

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR

"Bezaubernd! Bombastisch!" - NY Times

"Incredible! Dramatic!" – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD

NürnbergMusik
kulturgipfel

Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com

eventim